СРОЧНО В НОМЕР: BULLETSTORM стр. 22

№11 | 308 | 2010
ПЕРВЫЙ ИЮНЬСКИЙ

ИГРЫ КАК ИСКУССТВО

СТРАНА ИГР

PC | PS2 | PS3 | WII | XBOX 360 | DS | PSP

(game)land hi-fun media
publishing for enthusiasts

РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЦЕНА
250 Р



ПИСАТЕЛЯ ВСЯКИЙ ОБИДЕТЬ МОЖЕТ...

ALAN WAKE

SPLIT/SECOND: VELOCITY стр. 70
FALLOUT: NEW VEGAS стр. 12
ALPHA PROTOCOL стр. 16
ИСТОРИЯ METROID стр. 34

+

РУБРИКИ
КРУГЛЫЙ СТОЛ
RETROACTIVE
TITSBUSTER
БАНЗАЙ

ПРИКВЕЛ К ALAN WAKE
BRIGHT FALLS
НА РУССКОМ!

ПОСТЕРЫ: «Принц Персии: Пески Времени» и Fallout: New Vegas **ТАКЖЕ:** Super Street Fighter IV | Nier | Dragon Age: Origins – Awakening

Слово редактора

Июнь 2010 #11 (308)





НА ОБЛОЖКЕ
Alan Wake

ИЛЛЮСТРАЦИЯ
Remedy

Вернувшись с презентации Bulletstorm в Сан-Франциско, Хайди Кемпс в тот же вечер расшифровывает по моей просьбе интервью с Клиффом Блежински, чтобы материал успел попасть в этот номер, а не добрался до вас в середине июня. «И кстати, акцент на сюжете делать не будут, – делится она подробностями в аське. – В Epic думают, что FPS в последнее время слишком уж «посерьезнели»: мол, даже в Left 4 Dead пальбу по зомби пытаются как-то объяснить, придумать дополнительную мотивацию вроде защиты немногочисленных сотоварищей от живых мертвецов. А многие ведь до сих пор скучают по ранним Doom и Quake, в которых ничего такого нет – только перестрелки и поиск способов весело расправиться с противником».

С трудом верится, что кого-то и впрямь смущает сугубо номинальный сюжет в L4D, особенно когда речь идет не об одиночном прохождении. Невольно вспоминаю Madworld для Wii – не из-за жанра, а потому, что в ней, как и в Bulletstorm, начисляют бонусные очки, если уронишь противника на что-нибудь кактусоподобное. В отсутствие мультиплеера, история Джека, пусть не самая замысловатая, зато стильно преподнесенная, здорово дополняет бесконечную череду экспериментов с автомобильными шинами и бочками, и без этих сюжетных врезок, пожалуй, было бы довольно грустно (не в последнюю очередь потому, что вариантов расправ, как ни крути, ограниченное количество). А уж если бы и мультиплеер наличествовал, и сотоварищи, готовые рубиться в ту же игру, – кто б о том Джеке вспомнил-то? Знаю, кстати, поклонников Modern Warfare 2, которые в одиночную кампанию – ни ногой, и вообще, кажется, не в курсе, о чем она повествует. Им это просто неинтересно. А вот сражаться по онлайну нравится.

Нет, конечно, рано сетовать, что игры в духе самой первой Metroid – с едва намеченной сюжетной канвой – нынче не способны, как раньше, стать родоначальницами успешных сериалов и только геймплеем уже не заинтриговать. Всегда остаются жанры, где такой подход оправдан. И очень интересно, как будут развиваться представительницы «другого лагеря»: какими окажутся идейные наследники Heavy Rain или вот, например, Alan Wake, которая попала на обложку этого номера.

Наталья Одинцова, зам. главного редактора

Журнал «Страна Игр» выходит два раза в месяц

Главный редактор
Константин Говорун
wren@gameland.ru
Зам. главного редактора
Наталья Одинцова
Редакторы
Илья Ченцов, Артем Шорохов, Вера Серпова, Степан Чечулин, Сергей Цилюрик
Арт-директор
Алик Вайнер
Дизайнеры-верстальщики
Екатерина Селиверстова, Олеся Дмитриева
Верстальщик
Наташа Титова
Корректор
Юлия Соболева

DVD
disk@gameland.ru
Александр Устинов, Денис Никишин, Александр Солярский, Александр Антонов, Юрий Пашолок, Дмитрий Эстрин, Виталий Пирожников

GAMELAND ONLINE
Михаил Разумкин, Алексей Бутрин, Сергей Агаджанов

Адрес редакции
119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44-45, ООО «Гейм Лэнд», «Страна Игр».
Тел.: +7 (495) 935-7034
Факс: +7 (495) 780-8824
strana@gameland.ru

Генеральный издатель
Денис Калинин
kalinin@gameland.ru

PR-менеджер
Екатерина Гуржий

(game)land
Генеральный директор
Дмитрий Агарунов
Управляющий директор
Давид Шостак
Директор по развитию
Паша Романовский
Редакционный директор
Дмитрий Ладыженский
Финансовый директор
Анастасия Леонова
Директор по персоналу
Татьяна Гудебская
Директор по маркетингу
Дмитрий Плющев
Главный дизайнер
Энди Тернбулл
Директор по производству
Сергей Кучерявый

РАЗМЕЩЕНИЕ РЕКЛАМЫ
Тел.: +7 (495) 935-7034,
Факс: +7 (495) 780-8824

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ
Директор группы GAMES & DIGITAL
Евгения Горячева
goryacheva@gameland.ru
Менеджеры
Ольга Емельянцева
Мария Нестерова
Мария Николаенко
Марина Румянцева
Менеджер по продаже Gameland TV
Максим Соболев
Директор корпоративной группы (работа с рекламными агентствами)
Лидия Стрекнева
strekneva@gameland.ru
Старший менеджер
Светлана Пинчук
Менеджеры
Надежда Гончарова
Наталья Мистюкова
Директор группы спецпроектов
Арсений Ашомко
ashomko@gameland.ru
Старший трафик-менеджер
Марья Алексеева
alekseeva@gameland.ru

ОТДЕЛ РЕАЛИЗАЦИИ СПЕЦПРОЕКТОВ
Директор
Александр Коренфельд
korenfeld@gameland.ru
Менеджеры
Александр Гурьяшкин
Светлана Мюллер

РАСПРОСТРАНЕНИЕ И ПОДПИСКА
И. о. директора по дистрибуции
Татьяна Кошелева
kosheleva@gameland.ru
Руководитель московского направления
Ольга Девальд
devald@gameland.ru
Руководитель отдела подписки
Марина Гончарова
goncharova@gameland.ru
Менеджер регионального развития
Ольга Зубарева
zubareva@gameland.ru

БЕСПЛАТНЫЕ телефоны:
8-495-780-88-29 (для москвичей)
8-800-200-3-999 (для читателей из регионов РФ и абонентов сетей МТС, БиЛайн, Мегафон)
info@glc.ru
Тел.: +7 (495) 935-7034
Подписные индексы
по объединенному каталогу «Пресса России»: 88767
по каталогу российской прессы «Почта России»: 16762
Подписка через Интернет
www.glc.ru
––––**Претензии и дополнительная информация**
Тел.: +7(495)935-7034
8(800)200-3-999 – бесплатно для регионов РФ и абонентов МТС, «Би-Лайн», «Мегафон»
Факс: +7(495)780-882
info@glc.ru,
podpiska@gameland.ru

УЧРЕДИТЕЛЬ И ИЗДАТЕЛЬ
ООО «Гейм Лэнд»

119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44-45
Тел.: +7 (495) 935-7034,
Факс: +7 (495) 780-8824

Зарегистрировано Федеральной службой РФ по надзору за соблюдением законодательства в сфере массовых ком муникаций и охране культурного наследия. Свидетельство о государственной регистрации печатного средства массовой информации ПИ № 77-11804 от 14.02.2002.

Тираж 80 000 экземпляров
Цена свободная

Типография
OY «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Содержание

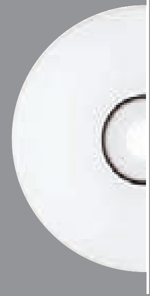
Игры как искусство



DVD №1.
Страна Игр: Видео

Статьи на бумаге – только часть нашего журнала. На бесплатном DVD-приложении вы найдете несколько часов эксклюзивных видеоматериалов об играх: обзоры, интервью, новости, репортажи, спецматериалы.

Также на диске:
Alpha Protocol, Alan Wake, Bright Falls, StarCraft II, UFC 2010, Halo: Reach, Split/Second…
Подробное содержание – на стр. 141.



DVD №2.
Страна Игр: PC DVD

Актуальные демоверсии, патчи, драйверы, бесплатные программы и прочие полезные в хозяйстве вещи.

Также на диске:
Демо The Whispered World, демо The Battle for Wesnoth, дом Naruto Ultimate Ninja Heroes 3…
Подробное содержание – на стр. 138.



94
Другие игры

Рассказы о том, что сопутствует увлечению современными компьютерными и видеоиграми, – новинках аркадных залов, Интернете, ретрохитах, современных кино, литературе и анимации, выдуманных мирах и героях, гаджетах и комплектующих для PC.

Также в номере:
Новинки Wiiware, XBLA и PSN…
Подробный список материалов раздела – на стр. 94





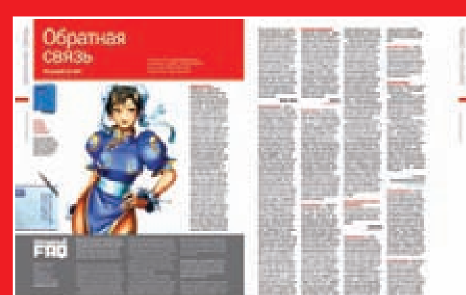




130
Территория «СИ»

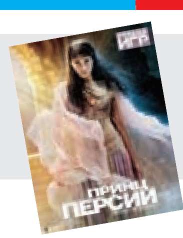
Чем живет редакция журнала и что волнует его читателей? Письма, ответы на вопросы, комментарии, а также очередная серия комикса «Консольные войны» и прочий креатив в ассортименте.

Также в номере:
Комикс



Комплектация

Постеры: «Принц Персии: Пески Времени» и Fallout: New Vegas





Ответ на вопрос «ЧТО КУПИТЬ?» на стр. 48

Полное содержание



КОГДА СКОРОСТИ НЕДОСТАТОЧНО...
АКТИВИРОВАТЬ
ВЗОРВАТЬ ВЫШКУ
ДЕЙСТВУЙ
СБРОСИТЬ БАЛКУ
АКТИВИРОВАТЬ
СБРОСИТЬ КОНТЕЙНЕР
РЕКЛАМА
ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ ИГРЫ PURE
GAME CRITICS AWARD 09 WINNER
ЛУЧШАЯ ГОНКА
SPLIT/SECOND
УЖЕ В ПРОДАЖЕ!
ЗАЙДИ С МОБИЛЬНОГО НА WAP.DISNEY.RU/GL
И СКАЧАЙ БЕСПЛАТНЫЕ* ЗАСТАВКИ,
ТЕМУ И ВИДЕОРОЛИКИ!
SPLIT/SECOND VELOCITY
ТАКЖЕ ИГРА ДЛЯ МОБИЛЬНОГО ТЕЛЕФОНА
XBOX 360
PS3
PC DVD
BLACKROCK STUDIO
Disney
ПОДРОБНОСТИ НА САЙТЕ WWW.DISNEY.RU/SPLITSECONDVELOCITY И НА WAP.DISNEY.RU/SSV
* GPRS-трафик оплачивается согласно тарифному плану вашего оператора.
© Disney. "PlayStation", "PLAYSTATION" and "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. Release dates are subject to change.

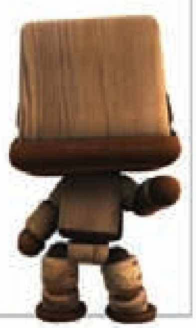
На горизонте

Все об играх завтрашнего дня



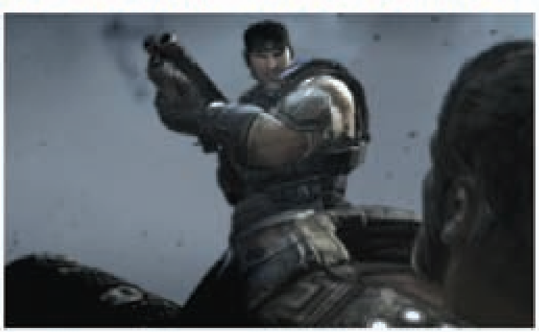
Артём Шорохов

Когда-то давным-давно, когда все затаив дыханье ждали чудо-чудное LittleBigPlanet, «штучные творцы» из молодой, но жутко амбициозной студии Media Molecule не стеснялись говорить о том, сколь уникальна их новая игра, которая никогда не получит сиквела. Их легко было понять (весь смысл идеи Game 3.0 именно в том, что такая игра-платформа никогда не устареет, продолжая обрастать новыми – пользовательскими – уровнями), да поверить трудно. Выкупленная издателем студия получила бюджет, однако потеряла независимость – и вот уже анонсирована LittleBigPlanet 2. С одной стороны, это грустно. С другой... С другой стороны, у ММ есть отличная лазейка: обратная совместимость сиквела с оригиналом! Если все будет проделано именно так, как сейчас задумывается, грустинку нашу словно ураганом сдует. Да и сами авторы, уверен, не в обиде.





Самые ожидаемые игры редакции

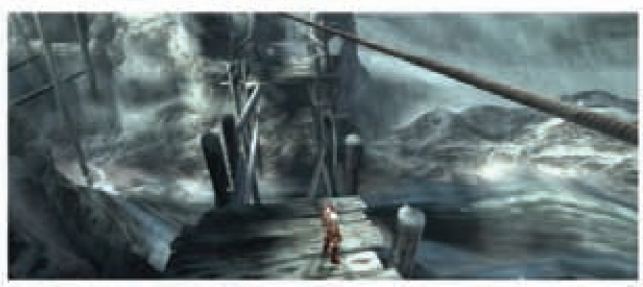


Batman: Arkham Asylum II **(PC, PS3, Xbox 360)**	не объявлена
Dead Space 2 **(PS3, Xbox 360)**	I квартал 2011
Enslaved **(PS3, Xbox 360)**	не объявлена
Gears of War 3 **(Xbox 360)**	8 апреля 2011
Gran Turismo 5 **(PS3)**	не объявлена
Fable III **(Xbox 360)**	IV квартал 2010
Mafia II **(PC, Xbox 360, PS3)**	III квартал 2010
StarCraft II: Wings of Liberty **(PC)**	II квартал 2010
The Last Guardian **(PS3)**	не объявлена
Vanquish **(PS3, Xbox 360)**	не объявлена

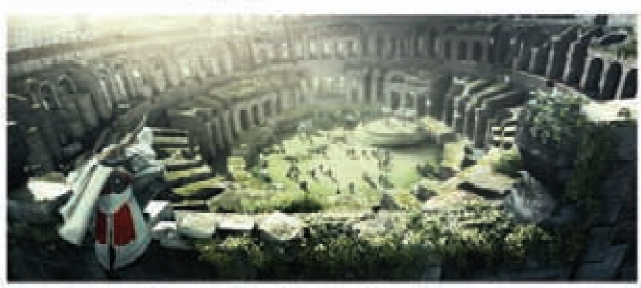
составлен командой «СИ»

Срочно в номер

Свежие скриншоты из игр в разработке



God of War Ghost of Sparta (PSP)



Assassin's Creed Brotherhood (PC, PS3, Xbox 360)

Новости

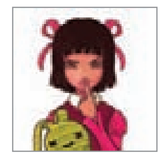
Самые важные события игрового мира






КОММЕНТАРИЙ

НАТАЛЬЯ ОДИНЦОВА



По мне так Bungie выторговала себе отличные условия. Всевозможные теории заговора, конечно, тут же появились и согласно им, вся ситуация с IW и уходом глав студии к EA была спровоцирована именно начавшимися переговорами Activision и Bungie: мол, Винс и Зампелла почуяли, что недолго им в любимчиках ходить осталось. Верится с трудом. Скорее, авторам Halo действительно надоело делать Halo, а предложение Activision оказалось очень заманчивым. В проигрыше, таким образом, разве что Microsoft.

Минус Infinity Ward, плюс Bungie

Самый громкий игровой скандал последнего времени набирает обороты: из Infinity Ward ушли двадцать шесть разработчиков. Они – и еще многие среди тех, кто остался в IW, – подали в суд на Activision, требуя до сих пор не выплаченные роялти за Modern Warfare 2 – целых полмиллиарда долларов. Издательство от претензий отмахнулось, заявив, что не указывало, когда именно оно будет выплачивать обещанные деньги разработчикам (при этом не отрицая факта удержания чужих средств). Большая часть беглых примкнула к своим бывшим боссам, Джейсону Весту и Винсу Зампелле, в Respawn Entertainment. Аналитик Майк Хикки полагает, что Activision впору закрывать Infinity Ward после выхода второго DLC для Modern Warfare 2 – слишком уж много талантливых кадров покинуло студию.

Когда уже казалось, что Activision потеряла свой главный козырь, последовал анонс, которого не ждал никто: было объявлено о заключении контракта на десять лет со студией Bungie. Проблемы Infinity Ward создателей Halo совершенно не волнуют: они не входят в состав Activision, и никто им не будет вправе ничего диктовать. «Наши отношения с Activision начались девять месяцев назад, и сейчас – кульминация наших обсуждений и договоренностей, – сказал Брайан Джаррард из Bungie. – Самое главное для нас то, что мы остаемся независимыми, продолжаем владеть правами на наши игры и имеем полную творческую свободу в нашей следующей вселенной». Причем, согласно информации о вакансиях с сайта Bungie, студия ищет ведущего сценариста, умеющего создавать нелинейные истории. Неужто отцы Halo готовят свой ответ Mass Effect?

Сделку прокомментировали и Sony, и Microsoft. «Когда удивительный талант Bungie встретится с потрясающей силой PlayStation 3, произойдут чудесные вещи», – заявил Патрик Сейболд из SCEA, очевидно, ликуя ввиду ухода создателей главных эксклюзивов Xbox к мультиплатформенному издательству. А Microsoft напомнила, что ее договоренности с Bungie насчет Halo: Reach остаются в силе, и последняя часть НФ-саги имеет претензии стать одной из самых успешных игр этого года.



ИНТЕРНЕТ СЧИТАЕТ, ЧТО...

ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ HERO_OF_HYRULE, 1UP.COM: «Интересно то, что первая игра от Bungie для Activision, скорее всего, выйдет в 2012-м – тогда же, когда стоит ждать первенца Respawn».

Продажи консолей

PS3	Xbox 360	PSP	Wii	DS
34.39 млн	39.64 млн	57.86 млн	70.78 млн	130.44 млн



КОММЕНТАРИЙ
НАТАЛЬЯ ОДИНЦОВА



Можно предположить, что Вентура пытается создать прецедент – если суд решит дело в его пользу, это станет веским доводом в похожих исках. Но пока затея калифорнийца кажется довольно бесперспективной.

Sony судится из-за отмены Linux на PS3

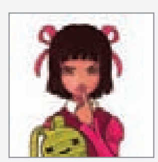
С выходом прошивки 3.21 в PlayStation 3 была отключена возможность установки другой ОС. Это огорчило калифорнийца Энтони Вентуру достаточно, чтобы тот подал на Sony в суд, заявляя, что компания нарушила контракт между собой и потребителями, обманом принудив тех отказаться от ранее рекламируемой возможности установить на консоль Linux.

«Sony, заявившая, что обновление призвано повысить безопасность, на деле имела в виду не угрозу пользователям, но собственные опасения насчет того, что с помощью иных ОС хакеры могут скопировать и/или украсть игровой или прочий контент», – говорится в иске. Вентура требует в качестве компенсации более $5 млн.

Панику в Sony навел хакер Geohot, известный по взлому iPhone и в начале этого года вплотную взявшийся за PS3. Сам Geohot извинился перед пользователями за спровоцированный им поступок Sony и призвал не обновлять системное ПО, обещая, что найдет способ обойти устанавливаемые ограничения. Вскоре он опубликовал видео, демонстрирующее запуск альтернативной ОС с прошивки 3.21 – так что можно сказать, что этот раунд остался не за Sony.



КОММЕНТАРИЙ
НАТАЛЬЯ ОДИНЦОВА



На PSP такой кризис с хорошими экшнами, что даже если Ghost of Sparta почти не будет отличаться от Chains of Olympus, игре и это простят.

Второе пришествие Кратоса на PSP

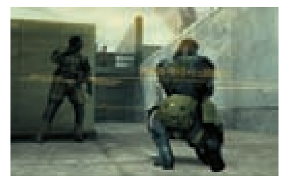
Sony анонсировала God of War: Ghost of Sparta, совместный проект Ready at Dawn Studios (известной по Chains of Olympus) и SCE Santa Monica (ответственной за номерные части сериала). Второй портативный выпуск «Бога войны» обещает быть, по словам разработчиков, «больше, лучше и с кучей всего того, чего желали видеть поклонники». Игра станет на четверть длиннее по сравнению с Chains of Olympus, а Кратос получит новые магические силы.

Сюжет «Призрака Спарты» придется на промежуток между первой и второй частями. Кратос, получивший приглашение на Олимп после победы над Аресом, должен доказать богам, что он достоин стать одним из них. Для этого спартанцу нужно избавиться от тревожащих его кошмаров и отправиться в дальние края. Ghost of Sparta должна наконец-то рассказать историю семьи Кратоса, а также его шрама и татуировки – да так, что фанаты удивятся!

Более подробно про игру расскажут на E3.

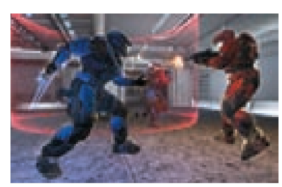
Peace Walker на PS3?

Согласно корреспонденту GamePro, на пресс-показе Metal Gear Solid: Peace Walker представитель Konami спросил журналистов, как бы они отнеслись к релизу MGS: PW на PSN с возможностью играть по онлайну на PS3 – и тщательно законспектировал ответы. Неужели хит от Хидео Кодзимы и вправду выйдет в HD?



Halo 2 не умрет!

Мультиплеер Halo 2 должен был завершиться 15 апреля, когда Microsoft отключила поддержку первого Xbox. Однако пара десятков преданных фанатов отказались расставаться с игрой и решили ее просто не выключать. Microsoft отнеслась к ним снисходительно, позволив развлекаться сколько душе угодно – и на момент написания этого материала (начало мая) порядка дюжины энтузиастов продолжают убивать друг друга в Halo 2. И они намерены продолжать, пока или консоль не перегреется, или соединение с Интернетом не пропадет. Bungie, аплодируя такой приверженности своему детищу, лично пригласила участников Halo-марафона на бету Reach.



Британцы покупают подержанные PS3

Сайт PS3PriceCompare.co.uk провел опрос среди более 1000 британских владельцев PS3 и выяснил, что целых 33% приобрели консоль подержанной. И, что еще более удивительно, 26% получили PS3 в качестве подарка за подписание контракта с оператором сотовой связи! И лишь 24% приобрели приставку за полную розничную цену.

Цифры и факты

Gran Turismo 5 готова на 90%, заявил Кадзунори Ямаути.

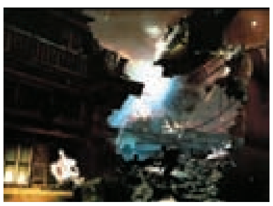
Релиз StarCraft 2 назначен на 27 июля.

Поговаривают, Red Steel 3 будет поддерживать Wii Vitality Sensor.

Новую Ape Escape делают для PlayStation 3.

Call of Duty: Black Ops в ноябре

Пока вокруг Infinity Ward кипели страсти, приоткрылась завеса тайны над седьмой частью Call of Duty, которую делает студия Treyarch. Называться она будет Call of Duty: Black Ops, выйдет 9 ноября 2010 года на PC, PS3 и Xbox 360 и расскажет о тайных операциях американских спецслужб во Вьетнаме, Арктике и на Кубе. Будут доступны прохождение в одиночном и кооперативном режимах и мультиплеер.



Хидеки Камия – фанат StarFox

Стоило Сигеру Миямото изъявить желание продолжить сериал Star Fox, как Хидеки Камия (недавно рассуждавший о следующей игре во вселенной Bayonetta) написал в своем твиттере «Я хочу, чтобы сотрудники Nintendo пришли в Platinum, наставили на нас пушки и сказали «Делайте новый Star Fox». По словам Камии, он предлагал Capcom сделать трехмерный шутер, но эта идея канула в Лету после выхода Star Fox 64.

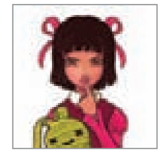


Sid Meier's Pirates! выйдет на Wii

Китайское подразделение 2K Games портирует на Wii Sid Meier's Pirates! Точнее, не классику 1987 года, а ее римейк, вышедший в 2004-м на PC и Xbox, а затем пожаловавший и на PSP. Wii-версия получит две эксклюзивные мини-игры (взлом замков и бомбардировку), новые части кораблей и обмундирование для персонажей.



КОММЕНТАРИЙ
НАТАЛЬЯ ОДИНЦОВА



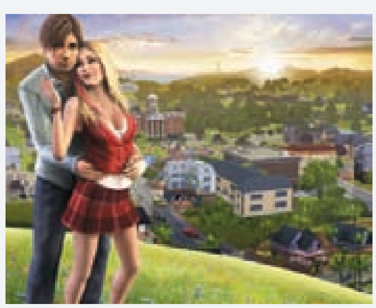
«ММО без прокачки» звучит примерно так же, как «крокодил в американской подземке». Вроде и кажется, что это всего лишь городская легенда, но в то же время порой думаешь – а вдруг такое и вправду случается?

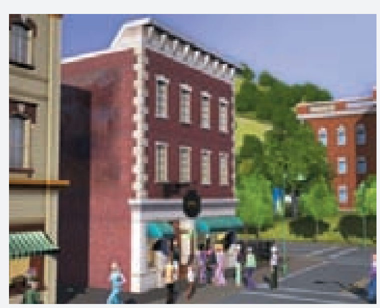
Подробности Guild Wars 2

ArenaNet, разработчики Guild Wars, взялись делать новый онлайновый мир. «Хорошая MMORPG должна быть хорошей RPG» – под этим слоганом они задались идеей создания индивидуальной истории для каждого игрока. Но нынешние геймеры ленятся читать огромные куски текста – так что разработчики решили увлечь пользователей возможностью подружиться с ключевыми NPC, принять серьезные моральные решения, поучаствовать в событиях, меняющих мир игры.

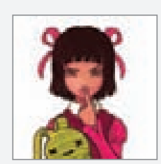
Второе важное отличие GW2 от других MMO заключается в отношении к кооперативному PvE-геймплею. Разработчики постарались сделать так, чтобы игрок не чувствовал никаких ограничений, никаких предубеждений перед работой в команде с незнакомыми людьми. Здесь не придется волноваться, что кто-то «украдет» убийство монстра, не нужно подолгу набирать команду – все должно происходить естественно. А лут и опыт за участие в бою получают все поровну.

В целом и боевую систему, и все остальные аспекты Guild Wars 2 разработчики создают с таким расчетом, чтобы играть в нее было весело и интересно, чтобы геймплей не превращался в однообразную прокачку, манчкинизм и выполнение одинаковых квестов. Их стоит похвалить уже хотя бы за это.





КОММЕНТАРИЙ
НАТАЛЬЯ ОДИНЦОВА



Вот и MySims выходила для Wii и DS, а на PSP не пожаловала. Договоренность с Nintendo?

The Sims 3 для консолей

Electronic Arts объявила о разработке The Sims 3 для PS3, Xbox 360, Wii и DS. Разные версии, как водится, получатся отличными как друг от друга, так и от вышедшего на PC оригинала.

The Sims 3 для PS3 и Xbox 360 будут постоянно на связи: в обе версии будет встроена возможность обмениваться контентом через социальную сеть Facebook. Также игроки смогут одарить своих симов разными «кармическими силами», например, сделать их удачливыми или крайне привлекательными в тот момент, когда это требуется. Любители Wii смогут насладиться мультиплеером на четырех человек и приключенческим режимом, в котором персонажам предстоит исследовать курортный городок. А Nintendo DS наконец-то удостоится полноценных «Симов». С помощью стилуса игроки смогут создавать своих симов, строить им дома и декорировать интерьеры.

Дата релиза консольных версий The Sims 3 пока что не объявлена.



ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ GRAND THEFT AUTO
RED DEAD REDEMPTION™
ВНЕ ЗАКОНА НАВСЕГДА
УЖЕ В ПРОДАЖЕ
ROCKSTARGAMES.COM/REDDEADREDEMPTION
РЕКЛАМА
18
www.pegi.info
PS3
XBOX 360.
XBOX LIVE.
©2005 - 2010 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, the logo, Red Dead Redemption and all related marks and logos are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. " ", "PlayStation", "PS3" and " " are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other marks and trademarks are properties of their respective owners. All rights reserved.

PC
PS3
XBOX 360

ЭТО ИНТЕРЕСНО

ВЕТЕРАНЫ ТРУДА Компании Obsidian Entertainment уже семь лет, но у ее работников стаж в индустрии гораздо больше. Студия была образована бывшими сотрудниками Black Isle Studios, которую, обанкротившись, распустил издатель Interplay. Obsidian сразу заявили, что будут делать RPG, и первым делом занялись работой на подхвате: сиквелами и дополнениями к играм BioWare. После продажи прав на Fallout добились контракта на игру в любимой вселенной.

ХИТ?!





Fallout: New Vegas

Когда умрет актер Рон Перлман, весь мир будет вспоминать его за выдающуюся игру в кинодилогии Hellboy. Россияне средних лет посмеются сквозь слезы, вспоминая Константина Каналью из седьмой «Полицейской академии», а поклонники Fallout будут раз за разом мрачно прослушивать один и тот же короткий сэмпл в его исполнении: «War. War never changes».

В постъядерном Лас-Вегасе, как заверяет нас Obsidian Entertainment, в постоянстве войны не сомневаются. Им виднее – от Ирвайна, где поселились разработчики, до Города Греха всего 350 километров. Но на всякий случай они осторожно переводят стрелки часов: события Fallout: New Vegas (которая ни прямым продолжением, ни дополнением к Fallout 3 не является) происходят через 203 года после Великой Войны. Извините за жонглирование большими числами, но так надо: поскольку виртуальные китайцы исключили Неваду из плана ядерных бомбардировок, то Лас-Вегас внезапно остался одним из самых цивилизованных городов США. Что в целом неудивительно, если вспомнить, в какой цветущий мегаполис превратился расположенный в том же штате «крупнейший маленький городок в мире» Рино (см. Fallout 2). И не зря эта игра называется New Vegas – параллели с New Reno обнажены и доступны, как девочки в переулках Стрипа. Ведь именно главный геймдизайнер проекта, Крис Эвеллон, в свое время придумал и воплотил тот самый Нью-

КРАТКО ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Возрождение хитов девяностых теперь творится руками оригинальных разработчиков. Современные реалии со счетов ни в коем случае не сбрасываются, довольны будут и школьники, и ветераны.

ЧЕГО БОИМСЯ? Ярко выраженных опасений нет, кроме того, что все складывается хорошо. Даже СЛИШКОМ хорошо. Затишье перед бурей? Готовится решительный бросок на Facebook и Twitter? О нет, только не это!

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Вместо сиквелов к чужим оригиналам Obsidian наконец взялись за свое. Alpha Protocol и Fallout: New Vegas делаются «By gamers for gamers».


Знакомьтесь, это Мигель. Он может стать вашим лучшим другом. Не забывайте кормить его патронами для винтовки и не берите в группу мутантов.


Судя по всему, New Vegas решила побороться с Fallout 3 за звание лучшего «Oblivion с огнестрелом». Кто победит – пока не ясно.

Рино с блэкджеком и съемками порнографии как элементом геймплея.

Персонаж под управлением игрока традиционно не имеет никакого отношения к предыдущим альтер-эго, однако на этот раз есть шансы встретить кого-нибудь, кто помнит Избранного-младшего (прошло всего-то 39 лет) или – с кем полураспад не шутит? – его старшего коллегу (129 лет). В самом начале герою не придется покорять сердца обитателей Убежища или проходить испытание в местном святилище – по идее, он уже вполне сложившийся индивидуум, подрабатывающий курьером. Только почему-то потерявший память, а с ней и человеческий облик до такой степени, что подобравший его добрый доктор предлагает плюнуть на прежние достижения и начать жизнь с чистого листа. Генерация персонажа уколами в попу проходит безболезненно и привычно: S.P.E.C.I.A.L., умения, перки, внешность, возраст и, э-э-э, пол? Пока неизвестно, но... камон, детка, это же Лас-Вегас!

Впрочем, разработчики считают, что времена диктуют свои законы, и за тринадцать лет, что прошли с момента выхода Fallout 2, им пришлось адаптироваться под новые правила. Например, нельзя будет подзаработать на пресловутых съемках, а детей в Новом Вегасе убивать вообще запрещено. Впрочем, особо подчеркивается, что здесь вам не округ Колумбия, и порядки у нас суровые, так что издателю пришлось со вздохом дописывать в документы для партнеров «the rating is planned as Mature». Судя по всему, нам вернут позабытую эклектичность первой дилогии, за отсутствие которой поругивали Fallout 3: внезапно повторившийся спустя четверть тысячелетия экономический бум пятидесятых плюс энергетическое оружие и, самое главное, маскулинный Дикий Запад во всех его проявлениях.

И это не последнее отличие от демократичного Вашингтона. Республиканские настроения местами сильнее, чем три-четыре сотни лет назад: честные фермеры и старатели отстегивают «доляху за крышу», шерифы отстреливают откровенно зарвавшихся бандитов, а респектабельные бизнесмены на поверку оказываются обычными... работорговцами. Речь идет не столько о выживании, сколько об уже сложившемся быте и новой политической обстановке. С запада в сторону вольного города засылает разведчиков Новая Калифорнийская Республика, с юга доносятся угрожающие речи мутанта-трансвестита (сам не видел, но говорят, что у него парик блондинки, юбка и томный голос), собравшего армию таких же уродов. Игрок волен выполнять любые задания, но каждое действие оценивается фракциями с точки зрения враждебности или полезности, а итоговая оценка пишется в систему репутации. По сути, это та же самая карма, просто модифицированная под современные стандарты, ведь числовое выражение отношения «персонаж-фракция» нынче есть в каждой второй MMORPG.

Вспышка сверху

Кому война, а кому и новые пушки – дизайнеры обещают увеличить арсенал в два раза по сравнению с Fallout 3. Правда, не упоминают, входят ли в это число разнообразные апгрейды. Да-да, каждый ствол способен выдержать до трех издевательств: простенькая пукалка калибра .38 с помощью оптического прицела (который сам по


ТЕКСТ
Сергей Кровопусков

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, Xbox360, PlayStation 3
Жанр:
role-playing.PC-style.sci-fi
Зарубежный издатель:
Bethesda
Российский издатель:
«1С-СофтКлаб»
Разработчик:
Obsidian
Количество игроков:
1
Дата выхода:
IV квартал 2010
Онлайн:
fallout.bethsoft.com
Страна происхождения:
США


Синий комбинезон достанется персонажу от того самого доброго доктора в награду за успешно пройденные тесты Роршаха.

Бери топор, руби хардкор

Специально для взрослых любителей суровых испытаний разработчики предложили режим повышенной сложности. В Hardcore Mode можно переключаться в любой момент, но для получения специальной награды необходимо пройти в нем всю игру с самого начала. Особенности режима заключаются в нескольких пунктах:

1. Стимпаки лечат здоровье не сразу, а в час по чайной ложке.

2. Персонаж временами испытывает сильную жажду.

3. Патроны пожирают драгоценную грузоподъемность.

4. Сломанные конечности может вылечить только персонаж с навыками доктора.

То есть, да, это не для слабых духом. И не надо жаловаться, пожалуйста!



Мутанты и молоты – волшебная формула снова в деле.



«Автомат-гранатомет!», кричали мы в детстве, примерно так и представляя себе ultimate weapon of understandable power.

себе не намного меньше пистолета), расширенного магазина и еще какой-нибудь неанонсированной модификации превращается во внушительную бандуру, которой не грех и помахать перед носом у очередного выскочки – благо все «обвесы», естественно, будут видны невооруженным глазом. И это только пистолет, а вот что можно сделать с автоматическим гранатометом, каждые три секунды содрогающим землю очередным фугасом, – это уже серьезное домашнее задание для вольных фантазеров. Лазерный прицел, деревянный приклад или просто спилить мушку?

Но совсем отдельный разговор – это сигнал орбитальному лазеру («Ion Cannon ready!» – прошу прощения, не удержался). В какой-то момент вам станет доступно оружие массового поражения, способное пару раз в игровой день шарахнуть по заданной площади и поджечь все, что может гореть. Вряд ли это будет чудо из чудес, но попробуйте пройти мимо, задрав нос и даже не испытав пушку в деле. Что, не получается? То-то и оно!

Вообще, с таким ассортиментом неплохо бы заиметь расширенный рюкзачок с хорошей грузоподъемностью, но увы, дизайнеры отказали даже старому доброму автомобилю с заветным багажником. Зато пообещали подумать над random encounter на эту тему



На мониторах боевых дроидов отображаются их... эээ... аватары. Например, здесь это силы правопорядка, а в трейлере был робот-ковбой Вик, мэскот Лас-Вегаса.

КАК ТОЛЬКО ОБСТАНОВКА НАКАЛЯЕТСЯ ДО НЕКОТОРОГО ПРЕДЕЛА, В ДИАЛОГЕ ПОЯВЛЯЕТСЯ ОПЦИЯ «НАПУГАТЬ».



Психологический тест – обязательная часть генерации персонажа. Да, все точно так же, как и двадцать лет назад!

(да он сам собой напрашивается!). Ну и ладно, зато переработанная система VATS, обеспечивающая переход из паузы в реал-тайм, научится создавать очередь из нескольких атак. А инструментами ближнего боя позволят еще и выполнять эксклюзивные приемы. Например, клюшкой для гольфа можно совершить ложный замах и больно стукнуть зазевавшегося противника по голове. Судя по таким заявкам, будет весело!

Вначале было слово

Несмотря на то, что ирвайнцам достался весь набор инструментов, опытные разработчики сразу решили кое-что переделать. Например, интерфейс диалогов – уж в них-то они разбираются, как никто другой. Ветвистая структура пополнилась новыми зависимостями: вернулось невнятное мычание персонажа (помните, что бывает с мальчиками и девочками с интеллектом менее 4 очков?), а хорошо раскачанные скиллы

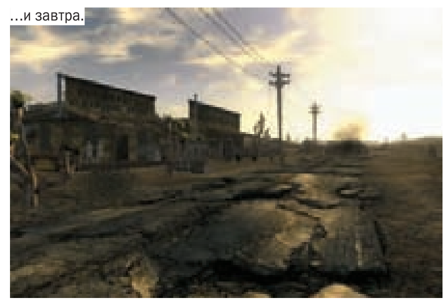




Станция по переработке солнечной энергии Solar One в будущем переименуется в Helios One и попадет под контроль Новой Калифорнийской Республики. Мировой энергетический кризис в миниатюре?



Гуд-Спрингс вчера…


…и завтра.

и перки по традиции дают возможность убедить сомневающегося в правильном выборе или даже открыть целую новую линию в диалоге.

Например: вас зовут поохотиться на гекконов и предлагают взять молоток *(Хорошо еще, что не фламинго. – Ред.)* или пистолет. Но если у персонажа хорошо прокачан скилл explosive, то вы сможете попытаться объяснить, что лучшее средство против ящериц – это связка динамитных шашек *(А как же шкурки? – Ред.)* – и получить требуемое!

К разговорам относится и один из новых перков Terrifying Presence. С ним персонаж начинает увереннее чувствовать себя, общаясь с недружелюбными ньювегасцами и ньювегасками. Как только обстановка накаляется, в диалоге появляется опция «напугать». При ее активации зашедший в тупик диалог резко прекращается, а через пять секунд собеседники героя, не сговариваясь, дают деру, сверкая пятками. Очень полезная штука, особенно вкупе с каким-нибудь модифицированным Desert Eagle.

Понятно, что все скиллы не прокачать – разработчики твердо убеждены в том, что ограничение в 30 уровней пойдет на благо игре. Про монстров, ради которых придется подниматься по лестнице опыта, пока мало что известно. Помимо гекконов вернутся супермутанты (не иначе как дезертиры из армии Мастера), а еще появятся боевые дроиды, чем-то неуловимо похожие на разумные мусоросборники из Borderlands, и большие рогатые бараны – возможно, одноголовая мутация браминов (а что, «научное» допущение вполне в духе Fallout). Несмотря на некоторый дефицит информации, лично я уверен в успехе. Лас-Вегас уже был представлен в игре Wasteland (Fallout стала его неофициальным сиквелом), половина создателей которой сейчас трудится в Obsidian.

А еще разработчики клянутся исправить давний недостаток серии – в Fallout: New Vegas появится более детальное управление компаньонами с помощью так называемого Companion Wheel. Благодаря этому интерфейсу можно быстро и удобно раздавать ценные указания, такие как «стой на месте», «отдай стимпак» или «забери шотган». В компаньоны, как водится, будут попадать самые разные люди и нелюди. У них есть пристрастия, зависящие от боевой специализации: кто-то предпочитает рукопашный бой, а кто-то жить и сражаться не может без снайперской винтовки. Личные взаимоотношения партийцев тоже никуда не денутся – не всякий разумный человек захочет бродить по Пустошам в компании с гулями, мутантами и когтями смерти.

Напоследок грустная новость для персональщиков: «Fallout: New Vegas is a Games for Windows title», – заявили разработчики. Тем не менее в допостъядерной цивилизации игра уже оккупировала первое место в сводном чарте предварительных заказов. И это еще до анонса коллекционной версии! **СИ**


Колесо счастья компаньонов. Почему-то при взгляде на эту картинку от счастья плачу именно я.


Слышь, мужик, ты чего тут, рыбу глушишь, что ли? Да ты нас глушишь, мужик, слышь!

PC
PS3
XBOX 360

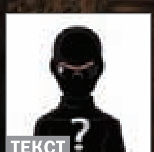
Alpha Protocol

Мы знаем Итана Ханта из фильма «Миссия невыполнима», следили за приключениями Джейсона Борна, вечно молодой Джеймс Бонд никак не уйдет на покой. Пришло время познакомиться еще с одним настоящим секретным агентом – Майклом Тортоном.

Субтитры на русском языке

Протестировано с пристрастием!





ТЕКСТ
Степан Чечулин

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, Xbox 360, PlayStation 3,
Жанр:
role-playing.action
Зарубежный издатель:
SEGA
Российский дистрибьютор:
«1С-СофтКлаб»
Разработчик:
Obsidian Entertainment
Количество игроков:
до 1
Дата выхода:
28 мая 2010 года
Онлайн:
www.sega.com/alphaprotocol
Страна происхождения:
США

ЭТО ИНТЕРЕСНО



СТУДИЯ Obsidian Entertainment располагается в городе Санта-Ана, что в штате Калифорния. Костяк команды составили бывшие сотрудники знаменитой Black Isle, которые в свое время создали немало хитов в жанре CRPG. Управляют студией директоры-основатели, среди которых, например, Фергус Уркхарт и Крис Паркер. Некоторое время назад, чтобы упрочить свои позиции, руководство Obsidian приняло на работу и Джоша Соера, который принимал участие в разработке Icewind Dale. В общем, кому как не этим людям делать качественные RPG?

ХИТ?!

КРАТКО ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Честно говоря, не слишком верилось в успех Alpha Protocol. Очень уж амбициозные планы были у разработчиков. Однако на деле вышло все отлично: игра уже сейчас выглядит очень увлекательной RPG в лучших традициях шпионских лент Голливуда.

ЧЕГО БОИМСЯ? Бояться уже поздно, ведь до релиза остались считанные дни. Вполне возможно, что некоторых отпугнет не самая лучшая графика. Но, поверьте, в этой игре на огрехи картинки перестаешь обращать внимание уже через полчаса после начала.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? В нашей пресс-версии лишь три локации, и потому развязка интригующей истории все еще скрыта завесой тайны. Посему надеемся, что финал окажется захватывающим, а концовок предусмотрено несколько. Тогда игру можно будет перепройти еще разок точно.

У Obsidian Entertainment сложная судьба. Студия, практически целиком сформированная из бывших работников Interplay Entertainment и Black Isle (заметим, прославившаяся великими ролевыми сериалами Fallout и Icewind Dale), за семь лет не сделала ни одной оригинальной игры: в послужном списке Obsidian – сплошь дополнения да сиквелы. Сначала Knights of the Old Republic II: The Sith Lords, затем Neverwinter Nights 2 и несколько дополнений к ней. Игры, спору нет, достойные, но не ими придуманные. Учитывая все вышеизложенное, анонс Alpha Protocol не мог не заинтриговать. Ведь это и первая самостоятельная, «своя» игра Obsidian, да и жанр не самый расхожий – шпионская RPG, когда последний раз такое было?

Хотя поначалу, не скроем, казалось, что создателям такая работа не по плечу. Было непонятно, как можно совместить полноценную ролевую игру (обещали кучу диалогов и подробное развитие персонажа) с перестрелками, стелсом, рукопашными схватками. Казалось, на свет появится либо франкенштейн, либо, в лучшем случае, бессовестный клон Mass Effect. Разработчики понимали наш скептицизм, и потому поделились специальным диском – предварительной версией уже почти готовой игры. И диск этот развеял все опасения. В двух словах: у Obsidian действительно получилась полноценная шпионская история в лучших голливудских традициях. Тут есть и перестрелки, и мордобой, и секретные операции, и диалоги с вариантами ответов, и полноценная ролевая система. И – да, Alpha Protocol все-таки очень похожа на Mass Effect.



Когда герой на задании, он общается при помощи вот такого видеотелефона.

По следам Джейсона Борна

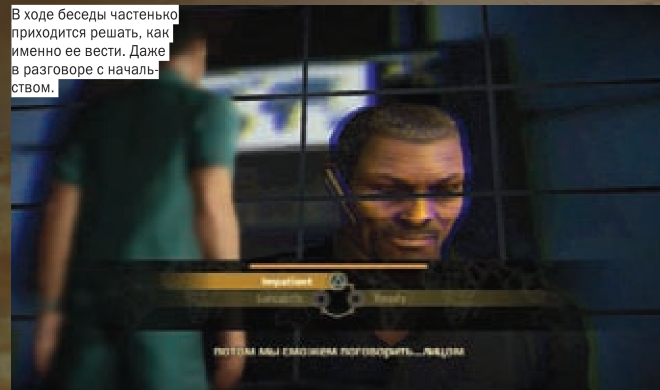
Начинается игра с весьма драматичного ролика: бородатые арабские террористы сбивают американский пассажирский самолет. Общественность, разумеется, в шоке, а к расследованию инцидента подключатся лучшие сотрудники американских спецслужб. Тем временем главный герой игры по имени Майкл Тортон приходит в себя на секретной подземной базе, а приятный женский голос сообщает, что он был усыплен злодеями, взят в плен, и выбираться теперь предстоит самостоятельно. И Майкл, конечно, выберется. По пути сломав несколько носов и расстреляв парочку охранников. Такой вот

Внизу: О разнице локализаций – наглядно. В консольном варианте (см. скриншот) переведены только субтитры диалогов, а в ПК-версии, которую никому из прессы пока не показывали, вообще весь текст, включая меню и системные надписи, вроде «saving content».





Взлом замков. Чтобы не поднялась тревога, придется изрядно потрудиться.



В ходе беседы частенько приходится решать, как именно ее вести. Даже в разговоре с начальством.

он, новый герой, ни в чем не уступающий знаменитым киношным шпионам.

Быстро, правда, выяснится, что все это – лишь спектакль, своего рода испытание для нового агента, и на самом деле Тортон находится на базе засекреченной организации под названием Alpha Protocol, куда его в итоге и завербовали. Дальше история развивается стремительно: высадка в Саудовской Аравии, поиск сбивших самолет террористов, неожиданное предательство, побег со стрельбой от бывших коллег и тернистый путь к правде.

Сложно поверить, что на таком банальном фундаменте разработчикам удалось выстроить действительно интересную историю. Причем постановка действа изумительна. Оказавшись вне закона, наш герой уходит в подполье и начинает выяснять, кто его подставил и теперь пытается убрать с доски. Для этого он мотается по всему миру, ночует на конспиративных квартирах «Альфы», благо на бывшем месте работы у Майкла остались тайные союзники и помогают как могут. В пресс-версии авторы представали три города, которые можно «осваивать» в любой последовательности, это Москва, Тайпей и Рим. В каждой локации около десятка миссий, причем к чести разработчиков, стоит признать: они не пытаются ограничить игрока, выстраивая линейное повествование, и оставляют право выбора за ним.

Но больше удивила та виртуозность, с которой сотрудники Obsidian напитали игру настоящим шпионским духом. Во-первых, как и положено RPG, тут огромное количество диалогов – между прочим, отлично озвученных. При этом чуть ли не в каждой беседе раскрываются жуткие мировые заговоры, мелькают имена президентов, названия тайных организаций и прототипов секретного оружия и черт знает что еще. Во-вторых, вольные и невольные собеседники главного героя – один колоритнее другого: главари итальянской мафии, начальники секретных боевых подразделений, бывшие коллеги, шпионы всех мастей, русские олигархи… К тому же, практически всякий разговор – это не просто сеанс прослушивания очередной порции реплик, а практически мини-игра на внимательность: приходится постоянно быть начеку. Дело в том, что в ходе любой беседы необходимо постоянно направлять ее в нужное русло, выбирая наиболее «удобную» реакцию. Подход напоминает Mass Effect, но в нашем случае иметь дело с конкретными репликами вообще не приходится –

Вор должен сидеть в тюрьме

Главные злодеи получились на редкость запоминающимися мерзавцами, но кроме того, они еще и весьма опасные противники. Чтобы выйти победителем, просто необходимо запастись аптечками, гранатами и проявить изрядную хитрость и ловкость. Самое сильное впечатление на нас произвели вот эти три сражения.

Боевая машина

Управляет бронеавтомобилем «Страйкер» известный арабский террорист, которого Майклу поручили уничтожить, но негодяй активно сопротивляется. Главная сложность в том, что он мало того, что из пулемета палит метко, так еще ракетами накрывает, разнося в пыль укрытия. Чтобы уничтожить машину, нужно трижды попасть в нее из гранатомета – боеприпасы же предлагается собирать под шквальным огнем.

Русская мафия

Будучи в Москве, Майкл наведается за информацией к безумному русскому мафиози Константину Брайко. Молодой человек явно употребляет наркотики, носит дичайшего цвета костюм и играет на аркадных автоматах, но в бою он грозный противник. Мало того, что стреляет из двух автоматов разом, одним махом снося HP герою, так еще любит впадать в ярость и набрасываться на Майкла с ножом. Причем пережить такую атаку почти невозможно. Чтобы одолеть негодяя, пришлось пойти на хитрость – постоянно использовать навык временного исчезновения. Пока бандит растеряно озирался, в него можно было всадить немало пуль.

Начальник Италии

Последний босс в римской локации – злой мужик по имени Конрад, начальник секретного охранного подразделения. Обладает чудовищным количеством здоровья, очень метко стреляет из автомата и ловко орудует кулаками. Кроме того, регулярно зовет подкрепления, и сражаться приходится сразу с тремя, а то и четырьмя противниками. Прикончить Конрада было очень сложно, победа досталась почти по-читерски: удалось найти «мертвую» зону, куда злодей не мог добраться, и оттуда долго и нудно его расстреливать. Поиск решения, кстати, обошелся примерно в час реального времени и стоил больше десятка смертей главного героя.



Слева: В открытом бою от пистолета проку не очень много. В ситуациях, подобной этой, лучше воспользоваться штурмовой винтовкой.



В магазине полным-полно разнообразного оружия, однако цены, что и говорить, кусаются.



Поработать над внешностью персонажа, как видите, можно от души.



Подобравшись к врагу на расстояние удара, его можно либо оглушить, либо убить – жестоко, но, тем не менее, тоже бесшумно.

предстоит следить именно за темой и тоном. В зависимости от ситуации можно разозлиться, проявить профессионализм, пошутить, пофлиртовать (если герой общается с девушкой, конечно) и тому подобное. Вариантов масса, и от разговора к разговору они постоянно меняются. Плюс, у каждого персонажа есть особый показатель – сколь сильную симпатию (антипатию) питает он к герою. Симпатия, конечно, зависит от стиля вашего общения. Кому-то по душе шутки, другой оценит сдержанность, на третьего не грех и гаркнуть. При этом влиять предлагается не только на «стиль переговоров», но и на реальные действия персонажа, и вот они-то уже способны повлиять на финал. Игроку дано решать, убить бандита, отпустить его или арестовать. В другой раз – принять взятку в несколько тысяч долларов или сдать преступника властям. Попытаться спасти невинных людей, бросившись обезвреживать бомбу, или же вызволить из лап убийцы боевую подругу. Ситуаций множество, и некоторое решения даются не легче, чем «судьбоносный выбор» в той же Dragon Age. Да и неожиданностей хватает: с завидным постоянством друзья стреляют в спину, товарищи предают, а прожженные уголовники и убийцы становятся незаменимыми союзниками, помогающими спасать мир.

Вокруг света

Сразу после анонса на Alpha Protocol навесили ярлык «клон Mass Effect», и отчасти это оправдано. Конструируя геймплей, разработчики, очевидно, вдохновлялись работами BioWare, что не особо удивляет, если вспомнить,

PC
PS3
XBOX 360



Вверху: Умения можно развить самые разные. Многие из них не раз и не два спасут жизнь.

что все проекты Obsidian – продолжения оригинальных разработок как раз-таки той самой BioWare. С другой стороны, создатели Alpha Protocol придумали немало нового, «своего», да и уже знакомые элементы основательно переработали «под себя».

В начале игры все привычно: надо создать персонажа. Разрешается либо выбрать один из четырех предложенных шаблонов, либо смастерить собственного героя: поработать над внешностью, подобрать одежду по вкусу и, главное, перераспределить очки по навыкам.

Ролевая составляющая в игре весьма существенна. И базируется она не на привычных очках здоровья, силы или выносливости, а на разнообразных умениях, коих здесь огромное количество. Схема, как уже все догадались, больше всего напоминает первую Mass Effect, однако самих умений в Alpha Protocol гораздо больше, и многие действительно необходимы для прохождения. Причем направлений, по которым можно развивать персонажа, тоже весьма и весьма много: прокачать стрельбу из штурмовых винтовок или пистолетов, обучить хакерскому или взрывному делу, и так далее. По мере развития выдаются не только банальные прибавки вроде повышенной меткости или увеличения урона от оружия, но и весьма полезные специальные навыки. Так, если упорно обучаться обращению со штурмовыми винтовками, можно развить умение мгновенно прицеливаться – незаменимое, если кругом враги. С другой стороны, развитие способностей в пункте Stealth приведет к такой незаменимой способности, как «тихий бег», благодаря которому к врагам легко подобраться быстро и незаметно, или изучить навык «временного исчезновения», очень полезный, например, в сражениях с боссами.

На самом же деле как развивать персонажа решает сам геймер, согласуясь с собственным стилем игры и здравым смыслом, ведь в этом плане Alpha Protocol дарит завидную свободу. Поклонники Сэма Фишера смогут вспомнить прежние времена (закончившиеся с выходом Conviction), когда нужно было подолгу сидеть в засадах, тихо вырубать врагов, нападая со спины, аккуратно обходить камеры видеонаблюдения, чтобы не поднять шум. Под стать тактике необходимо подбирать и снаряжение – вооружиться пистолетом с глушителем, нацепить легкую броню, которая меньше гремит (да-да, враги обладают чутким слухом и лязгающего доспехами шпиона засекут мигом). Для тех, кто предпочитает силовые методы, – тоже раздолье. Герой вышибает двери, ловко прячется за укрытиями, ведет «слепой» и прицельный огонь, закидывает противников гранатами, может мощным ударом сломать шею или пырнуть ножом. Кстати, любителям пошуметь стоит приготовиться к жаркому ближнему бою, ведь злодеи обожают выскакивать из укрытий и бросаться на героя с кулаками. Но вне зависимости от тактики каждому предстоит стать и хакером, и «медвежатником», ведь буквально на каждом уровне расставлены сейфы с деньгами и полезной информацией, компьютеры, которые нужно взламывать, двери, запертые на электронные замки, и так далее.

Далеко не последнюю роль в успешном прохождении миссий (а они, как мы убедились, бывают весьма непростые) играет и снаряжение героя. Причем до-

Внизу: И пускай разбитое стекло напоминает опадающую листву, главное в игре – увлекательность!





Будем знакомы

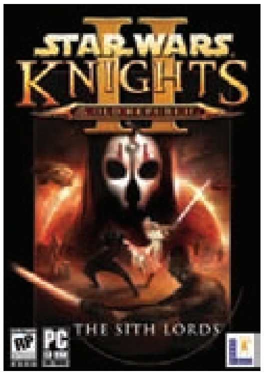
О людях принято судить по их поступкам, о профессионализме специалистов – по результатам их труда. Вспомним четыре игры, созданные в Obsidian Entertainment, и то, как оценила их «Страна Игр».

Star Wars Knights of the Old Republic II: The Sith Lords

Резюме «Страны Игр»:

Это не сиквел, это аддон. Чертовски увлекательный и почти безупречный. Но не более чем аддон.

Оценка «СИ»: 8.5



Neverwinter Nights 2

Резюме «Страны Игр»:

Отличная ролевая игра с огромным online-потенциалом и возможностями для создателей модулей. Тщательный перенос ролевой системы, увлекательные бои, великолепные побочные квесты, мощнейший игровой редактор.

Оценка «СИ»: 9.0

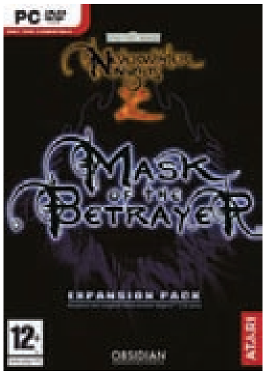


Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer

Резюме «Страны Игр»:

Незатасканный сюжет, развитие системы «влияния» на напарников, новые расы и классы, эталонная озвучка, улучшенное быстродействие. Лучшая компьютерная D&D-игра со времен Planescape: Torment.

Оценка «СИ»: 9.0



Neverwinter Nights 2: Storm of Zehir

Резюме «Страны Игр»:

Storm of Zehir – это интересная попытка вернуться на три десятка лет назад, к истокам ролевого жанра, каким он был до начала компьютерной эры. К сожалению, получилось неубедительно. То, что в 1970-е было нормой (отсутствие закрученного сюжета, ярких персонажей), сегодня воспринимается как халтура. Игра полна нестандартных идей, но их воплощение заметно хромает. Жаль, могло получиться новое слово в жанре, а вышел лишь занятный эксперимент.

Оценка «СИ» 7.0



ступных стволов, гаджетов, модификаций для апгрейда, брони – очень много. Каждый раз все начинается на явочной квартире в той или иной стране, а перед выездом на задание можно зайти в очень-секретный-интернет-магазин и приобрести там новинки международного военпрома. Правда, образцы стоят весьма недешево и лучше повнимательнее изучать все локации на предмет бесхозных мешков с деньгами, иначе крутых пушек вам не видать.

Миссии тоже довольно разнообразны. Требуется то проникнуть в центр прослушивания ЦРУ, чтобы установить там жучки, то отыскать ядерные ракеты на Ленинградском вокзале, то оборонять взломанный узел связи. Встречаются и совсем уж оригинальные задания. Однажды, например, придется за очень ограниченное время (пока не приехала полиция), отыскать труп убитого агента и забрать документы. Или в роли снайпера отыскивать в толпе экстремиста, а потом еще и решать стоит его убить или отпустить. В целом игра держит довольно высокий темп, не давая заскучать, и только изредка попадаются занудные поручения.



Уйдя в режим невидимости, можно не спеша прицелиться в противника и аккуратно прикончить его метким выстрелом.

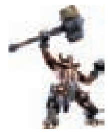
Последний бросок

Версия, с которой нам довелось познакомиться, дает, кажется, исчерпывающее представление об игре. Разработчики приготовили три обширных локации, несколько десятков уровней, множество заданий, и на прохождение всего этого ушло около полутора десятков часов. Весьма неплохо, особенно учитывая то, что эта сборка отнюдь не финальная и сколько там осталось до настоящей развязки – неизвестно. Но уже совершенно ясно, что Alpha Protocol – это действительно качественный продукт. Разработчики приготовили много интересных диалогов, где приходится постоянно принимать решения; здесь очень любопытная прокачка персонажа, миссии и уровни разнообразны, а геймплей меняется буквально на лету, подстраиваясь под вкусы игрока. Единственное, что всерьез расстроило – графика. Вся эта убогая анимация, жуткие модели персонажей, корявые спецэффекты поначалу могут отпугнуть. Однако стоит задержаться в компании с Alpha Protocol чуть дольше, и на огрехи картинки перестаешь обращать внимание – увлекая за собой, игра быстро захватывает и не сбавляет темп до самого конца… третьей главы. Что там дальше – не поручимся. Но почти уверены, что Obsidian не подкачает. Лично я с нетерпением жду премьеры, уж очень хочется узнать, чем закончится эта история. **СИ**

ГЕЙМПЛЕЙ МЕНЯЕТСЯ БУКВАЛЬНО НА ЛЕТУ, ПОДСТРАИВАЯСЬ ПОД ВКУСЫ ИГРОКА.



ЭТО ИНТЕРЕСНО



БОЛЕУТОЛИТЕЛЬ Студия People Can Fly была основана Адрианом Хмеляжом в 2002 году в Варшаве. В 2004 году вышла ее первая игра, Painkiller, и дополнение к ней под названием Battle out of Hell. На этом вклад People Can Fly в сериал закончился: следующая часть Painkiller поначалу разрабатывалась как фанатский мод, однако DreamCatcher подобрала ее создателей под свое крыло и выпустила Overdose как полноценную игру. Совершенно другими людьми делалась и последняя часть цикла, Resurrection, вышедшая в прошлом году.

ХИТ?!



ТЕКСТ
Сергей Цилюрик

PC
PS3
XBOX 360

НА ГОРИЗОНТЕ



Справа: Painkiller запомнилась своими огромными боссами. Bulletstorm не отстает.

› Bulletstorm

Жила-была польская студия People Can Fly, сделавшая хорошую игру Painkiller. И родилась у нее отличная идея для следующего проекта, которую реализовать при помощи своего собственного движка было бы чрезвычайно сложно. И обратилась компания к Epic Games за Unreal Engine 3, и настолько были впечатлено руководство «Эпиков», что в итоге взяли да купили польскую студию с потрохами.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
shooter.first-person.sci-fi
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский дистрибьютор:
Electronic Arts
Разработчик:
People Can Fly, Epic Games
Количество игроков:
не объявлено
Дата выхода:
2011 год (Европа)
Онлайн:
www.bulletstorm.com
Страна происхождения:
Польша, США

С тех пор таинственный проект готовился в стенах студии People Can Fly три года. В 2009-м Electronic Arts объявила, что будет издавать игру в рамках партнерской программы, а на начало апреля 2010-го было назначено грандиозное представление секретной разработки широким массам: Клифф Блежински должен был анонсировать ее и Gears of War 3 на телешоу Late Night with Jimmy Fallon. Однако появление Клиффа на голубых экранах было перенесено на несколько дней, в течение которых в Сеть просочилась информация и по третьим «Шестерням», и по Bulletstorm – совместной работе Epic и People Can Fly. Сюрприза, в общем, не получилось.

Что же готовят хитроумные поляки? Конечно же, FPS – и с изюминкой!

«В 99,99% шутеров убийство врага – это хорошо, – поясняет Адриан Хмеляж, основатель компании и креативный директор проекта. – Но в Bulletstorm все работает несколько иначе. Тут простое убийство дает лишь 10 очков, а крутое, смачное – все 50». И здешние очки – не для бесполезного накопления, как в Serious Sam, а валюта для покупки полезностей – примерно как орбы в Devil May Cry, выдаваемые за разнообразие в расправе с монстрами. Да и апгрейд оружия за очки в Bulletstorm будет давать значительные бонусы – не какие-то там мелочные плюсы к урону или скорости перезарядки, а целые новые функции для старых стволов. Убедитесь в этом, посмотрев на скриншоты!

Эти зрелищные убийства, поощряемые игрой, называются скиллшотами. Разработчики постарались учесть все занятные варианты расправы над врагами и дали каждому название – одно порнографичнее другого (Epic, купив People Can Fly, первым же делом растолковала полякам, что так нельзя). В Bulletstorm, тем не менее, можно играть как в простой шутер – ее авторы постарались, чтобы она была максимально доступна всем и каждому, и чтобы даже бабушка могла пройти ее на самом легком уровне сложности. Система скиллшотов была введена для более хардкорных геймеров с целью поощрения креативного подхода к столь обыденному для шутеров занятию, как расправа над врагом.

«И если вы случайно пристрелили кого-то просто так, вы будете недовольны – ведь можно было разобраться с ним и получше. – Продолжает Хмеляж. – Не знаю, насколько это вам кажется значимым, может быть, вы сочтете это нововведением лишь приятной мелочью. Но мы считаем, что это полностью меняет всю игру. Как в Gears: когда люди услышали про систему укрытий, они сказали «Ну и что? Мы можем в любом шутере за колонну отой-



Справа: Быстро подбираемся к врагу при помощи подката – и что дальше? Пристрелить или же пинком отправить на шипы кактусов?

КРАТКО ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Bulletstorm – это sandbox в жанре FPS, предлагающий игрокам экспериментировать со всевозможными способами убиения многочисленных врагов – и награждающий лучшие попытки.

ЧЕГО БОИМСЯ? Того, что геймплей скатится к повторению одних и тех же легко выполняемых скиллшотов. А еще – слишком малого количества разновидностей противников.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На самый веселый шутер со времен Painkiller. На то, что мультиплеер будет не менее любопытен, чем одиночная кампания.

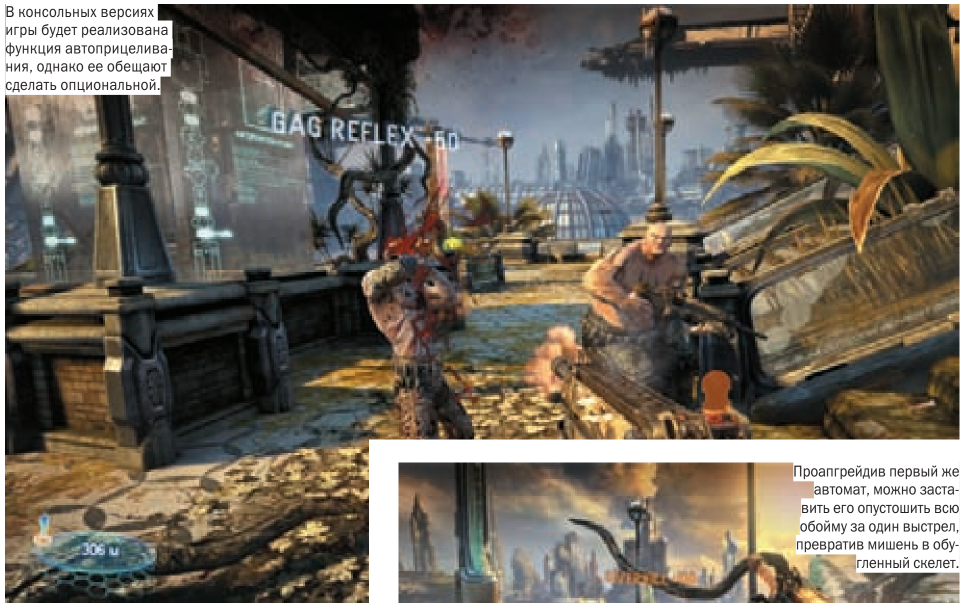
ти». А потом игра вышла, и она оказалась столь свежей и успешной, что теперь систему укрытий в шутерах постоянно сравнивают с Gears. Так же будет и с системой скиллшотов».

По задумке создателей, непосредственно прохождение игры должно отойти на второй план, уступив внимание геймера экспериментам с участием противников, оружия и декораций. В Bulletstorm поле боя превратится в песочницу, а враги – в игрушки, марионеток, с которыми искусный игрок волен творить что заблагорассудится. Для пущего веселья герой будет оснащен лазерной плетью, которой примется хватать врагов и объекты, подтягивать их к себе, подбрасывать в воздух и едва ли не жонглировать (в чем ему обязательно поможет простая и приятная возможность раздавать пинки налево и направо).

Впрочем, говорить о скиллшотах без примеров – все равно, что пустословить. Сами разработчики первым же делом вспоминают Mercy – последовательность из выстрела в пах, роняющего врага на колени, и «милосердного» добивания в голову. Full Throttle получается в том случае, когда с одной обоймы обычного автомата удается уложить двух супостатов, не отпуская пальца с гашетки и не перезаряжаясь. А если опутать одного гада цепью с гранатами, а потом так его пнуть, чтобы он влетел в другого, и в этот момент сдетонировать взрывчатку, получится Gang Bang.

Bulletstorm – стремительный шутер а-ля Painkiller, здесь нет места осторожностям и укрытиям за препятствиями на манер Gears of War. Да и вообще большая часть стычек с противниками тут будет происходить на сравнительно небольшом расстоянии – придется избавиться от привычки держаться от врагов подальше. Чтобы под огнем подобраться к недругам, герой сможет использовать подкат – который также является и атакующим приемом, сбивающим жертву с ног. Особое внимание здесь уделяется и интерактивности окружения. Прилепить гранату к магазинной тележке и как следует пнуть, чтобы та покатилась к укрытию врагов, или подтолкнуть супостата поближе к пасти хищного растения – вот правильные методы!

В отличие от большинства «веселых» шутеров, в Bulletstorm герой сможет носить одновременно лишь два ствола. Это, объясняют

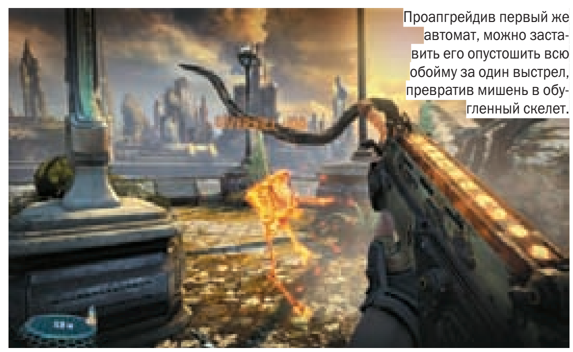


В консольных версиях игры будет реализована функция автоприцеливания, однако ее обещают сделать опциональной.

разработчики, сделано ради быстроты переключения между ними, необходимой для выполнения зрелищных комбо (крестовина – не вариант!). На PC, конечно, можно было бы реализовать желаемое, но в People Can Fly решили сделать все версии идентичными. Разновидностей оружия, тем не менее, обещается уйма – и здешние пушки смогут похвастаться «возмутительно огромными размерами». По завершению прохождения – добро пожаловать переиграть кампанию с самого начала, используя весь накопленный арсенал для новых садистских экспериментов над врагами.

Говоря про Bulletstorm, нельзя не упомянуть Грэйсона Ханта – здоровяка, за которого и предложено сыграть. В отличие от большинства героев FPS, он не молчалив, скорее наоборот – скабрезности из него так сыплются. Хант – матерщинник, дебошир и пьяница, и последствия своих необдуманных и импульсивных поступков ему придется испытать на собственной шкуре. Есть у него и напарник – киборг Иси с «неожиданной двойственностью характера».

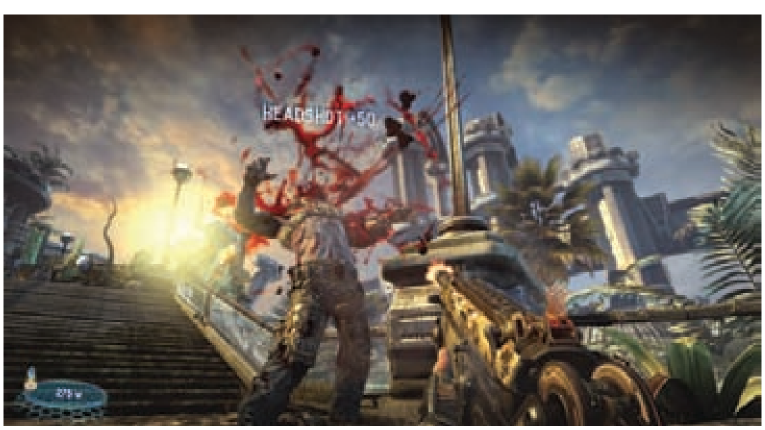
Однако кооперативного прохождения, судя по всему, не будет: на единственном пока про-



Проапгрейдив первый же автомат, можно заставить его опустошить всю обойму за один выстрел, превратив мишень в обугленный скелет.

Главный герой, Грэйсон Хант, – член элитной группировки наемников под названием Dead Echo. Грэйсон и его напарник, киборг по имени Иси Сато, узнают то, чего не должны были знать, после чего их командир, генерал Саррано, предательски подставляет героев и вынуждает скрываться на задворках Галактики, промышляя пиратством. Несколько лет спустя Грэйсон и его напарник случайно сталкиваются в космосе с кораблем своего обидчика. Одержимый местью протагонист сбивает флагман подлеца, но и сам оказывается вынужден совершить экстренную посадку на близлежащей планете под названием Стигия. А на ней, само собой, творится что-то неладное. Это заметно уже на скриншотах: руины мегаполиса покрыты хищной растительностью, так и норовящей полакомиться незадачливыми людишками, аборигены вооружены и очень опасны. Локации, по которым пролегает путь героя, ненавязчиво рассказывают свою историю – и внимательные игроки, как обещается, смогут разгадать тайну странной планеты.

Для написания сценария был привлечен известный комиксист Рик Ремендер, автор циклов Fear Agent и The End League, также ранее работавший над Dead Space.



Слева: По словам разработчиков, количество крови в игре по десятибалльной шкале будет заметно выше десяти.

демонстрированном уровне Иси умыкает гигантское растение, и Грэйсону приходится расправляться со всеми недругами в одиночку. В играх, рассчитанных на двоих, такое обычно не практикуется. Мультиплеер, естественно, планируется, но никаких подробностей на его счет авторы Bulletstorm пока что не разглашают – лишь обещают, что по проработанности он от одиночного режима не отстанет.

В обозримом будущем разработчики из People Can Fly собираются порадовать нас трейлером (если повезет, вы увидите его на диске к следующему номеру), и мы совершенно точно ждем новой информации с E3. **СИ**



Bulletstorm: час с Клиффи Би



Хайди Кемпс

По словам Клиффа Блежински, Bulletstorm – это шутерный аналог Burnout с щепоткой Duke Nukem, «Светлячка» и «Миссии "Серенити"». Так он описывает нам, прибывшим на презентацию в Сан-Франциско, игру, в которой можно не только стрелять по неприятелю, но и пнуть его прямо в пасть плотоядному растению-мутанту. И потом заработать бонусные очки, успев подпалить чудовище, пока то обедает. В арсенале бойцов есть и другие приемы: кроме уже упомянутого на соседних страницах подката, сражающихся обучат использовать энергетический поводок (energy leash). Он пригодится и для того, чтобы подтянуть зазевавшихся неприятелей или бесхозные предметы поближе, и для раздевания соперников. Его более продвинутая инкарнация – «тампер» (thumper): взмах, и ударной волной противников подкидывает в воздух. Тут же включается режим слоу-мо (как, впрочем, и в случае с пинком или подкатом). Жертвы движутся как в замедленном кино, пока игрок прикидывает способы расправы. «Примерно как кошка, которая с мышью играет», – добавляет Клифф, не забывая повторить, что за зрелищность награждают бонусными очками, а те, в свою очередь, пригодятся для покупки разнообразных перков, про которые разработчики пока не распространяются.

Продюсер включает короткое демо, чтобы проиллюстрировать, чего стоит ждать от физики в Bulletstorm: главным образом, что различные элементы декораций можно швырять во врагов, и те разлетятся в стороны, точно кегли. В следующем демо одного из наемников, управляемых AI, заглатывает очередной образчик бешеной флоры, и соратникам приходится изрядно побегать по карте, чтобы отыскать бандитское растение и сойтись с ним в грандиозной схватке. Способы изничтожения, которые показывают на этом этапе, таковы: засадить недругу пулю пониже пояса, а потом пнуть его в лицо; обмотать предметы конструкцией из двух гранат на цепочке, чтобы пылающие ошметки потом разлетались во все стороны, пнуть очередную жертву на кактус, воспользоваться упомянутой связкой гранат и устроить импровизированный костер, а также превратить тележку для мороженого в снаряд, начиненный взрывчаткой.

Клифф нас заверяет, что в финальной версии уровень сложности подправят: враги окажутся куда хитрее тех простачков, которые пачками гибнут в демо. А то, что нам показали сейчас, – это так, для затравки, чтобы мы представляли себе, на какие безумные испытания богата Bulletstorm.

А после показа настает время для круглого стола: вместе с Клиффом на вопросы журналистов отвечает продюсер Таня Джессен.

? Так что случилось с беднягой, которого съело растение? Вы выключили консоль сразу после финальной драки.

КБ: Да, им пообедали, и о его судьбе вы узнаете, только когда победите босса. Вы, наверное, заметили, что этот персонаж – мы о нем пока особо не распространяемся – выглядел, скажем так, несколько металлическим, крепким. Чтобы не вдаваться в подробности, скажу только, что его шансы выйти живым из передряги достаточно высоки.

? Сейчас часто слышишь от людей, что они обеспокоены тем, как вам приходится работать над двумя проектами одновременно (второй – Gears of War 3) и выйдут ведь оба примерно в одно и то же время...

КБ: Я думаю, что у проектов есть точки пересечения, хотя у каждого, конечно, свое лицо. Gears – это бензопилы и десантники будущего, а Bulletstorm – про пьяных, разнузданных космических пиратов. На мой взгляд, ключевое различие – в игровой механике. Понимаю тех, кому не терпится узнать, какова сейчас моя роль в Epic. В случае с первой и второй Gears я выполнял обязанности ведущего дизайнера. Мне повезло: меня повысили до главы отдела дизайна. Это означает, что мне удается приложить руку к множеству проектов и спрыснуть их небольшой порцией магического веселья *смеется*. Чтобы везде успевать, пришлось освоить тайм-менеджмент. Я слишком страдают от синдрома дефицита внимания, чтобы расстаться со всей этой кухней. Уверяю вас, выкраивать достаточно времени на оба проекта у меня таки получилось. Хотя пришлось меньше часов просиживать на whatwouldtylerdurdendo.com. *смеется*

ТД: Мы чувствовали, что Bulletstorm настолько уникальна, у нее такой потенциал, что нужно просто взять на вооружение установку «делаем самую высококлассную, самую улетную игру», несмотря на обстоятельства.



КБ: Работать с People Can Fly было очень интересно и я многое для себя почерпнул, потому что команда напомнила мне меня самого и моих сотоварищей времен UT 2004: «Вот стена, давайте ее забросаем всяким барахлом и посмотрим, что прилипнет». В нашей индустрии без подобного отношения – никуда, но важно еще, чтобы наверху знали, что за игру, собственно, вы делаете, поэтому нельзя просто сказать: «Мы ее отправим в печать, когда все будет готово. Ах, это вы – издатель с миллионами долларов? Попридержите их пока, закупать телевизионное время еще рано!» Необходимо запланировать дату релиза и уложиться в сроки. А что до обратной стороны медали… Видели бы вы мой аутлуковский календарь, такое забавное зрелище.

Каковы ваши планы насчет кооператива? Такое впечатление, что в игре для него все условия созданы.

КБ: Мы кое над чем работаем в связи с мультиплеером и/или co-op, но о подробностях расскажем позже. Конечно, не секрет, что мы фанаты кооператива…

Судя по всему, чем меньше врагов, тем больше возможностей у игрока разнообразить расправы. Но в большой перестрелке изощряться будет не так-то просто. Как вы намерены сбалансировать игру, чтобы геймеры не оказались в ситуации, когда для зрелищных убийств будет уже недосуг?

КБ: Для этого и нужна фаза отлаживания. В большинстве шутеров вы видите надвигающуюся толпу врагов, и ваша первая мысль: «Ешкин кот! Противники!». А в нашем случае мы хотим, чтобы вы думали: «Да, черт возьми! Сейчас я им покажу». Просто нужно начать. В People Can Fly реализовали отличную задумку: вы можете обездвижить врагов и только потом начать стрелять. А система очков – эдакая морковка перед носом – гарантирует, что геймеры не захотят пойти по пути меньшего сопротивления, т.е. перестать заморачиваться с расправами.

Да, я заметила, что когда кого-то в воздух подбрасываешь, время замедляется только для этого бедолаги.

КБ: Именно так!

Но остальные враги движутся в реальном времени.

КБ: Да, замедляется только то, что вы выбрали в качестве цели. Если я пну, например, двоих бойцов, оба начнут двигаться в слоу-мо. Но никто другой не пострадает. Если бы мы поступили иначе, это очень упростило бы схватки. А еще такая особенность окажется весьма полезной, когда мы расскажем вам о других потенциальных способах ведения боя…

Непохоже, чтобы у вас был счетчик патронов. Экономить на боеприпасах не нужно?

ТД: Мы еще не довели до ума интерфейс, поэтому многое отсутствует, но в будущем появится и выглядить будет очень стильно. Пули придется считать, но совсем уж до хардкора мы дело доводить не станем: хотим все-таки, чтобы Bulletstorm оставалась веселой.

Почему разрешаете экипировать только два оружия?

КБ: Ваше стартовое вооружение – обычная штурмовая винтовка, и вам всегда захочется иметь ее при себе. Дополнительное оружие либо все сплошь очень мощное, или пригодится исключительно как способ заработать побольше скиллшотов. Его в любой момент можно бросить, но винтовка будет сопровождать героя всегда.

Насколько уже продвинулась разработка Bulletstorm?

КБ: У нас релиз намечен на 2011, так что мы уже основательно продвинулись *смеется*. Хотите пример, так сказать, «с фронта»? Из People Can Fly нам присылают дизайны и говорят: «Знаете, мы тут придумали такую примочку под названием "тампер"!» А мы им: «Круто, но как оно в действии-то будет?». И они быстро собирают прототип, используя скриптовый движок Kismet от UE3 – Марк Рейн, ты мне должен за эту рекламу! *смеется*– шлют его нам, мы восторгаемся, испытываем их придумки в деле, и отсылаем полученное обратно. И волшебство продолжает жить.

ТД: Мы это называем «составлением графического прототипа»: наши парни два-три дня размышляют, какое применение найти тому, что дизайнер придумал, и в итоге выдают 10-20 интересных способов пустить оружие в дело.

Так PC-версия все-таки будет? В Интернете поговаривают, что в Epic ненавидят PC *смеется*. So will there be a PC version? People on the internet are saying now that Epic hates the PC. *laugh*

КБ: Да конечно, мы PC ненавидим. Я вот с утра встаю, штаны натягиваю и сразу думаю: «Как бы мне изничтожить бренд Gears of War". *смеется* Но если говорить серьезно, то да, PC-версия будет. **СИ**

ЭТО ИНТЕРЕСНО

ВЫХОДЦЫ ИЗ ЗАПАДНОГО ЛЕСА Костяк компании Petroglyph – ветераны игровой индустрии, работавшие над такими проектами, как Dune II и Command & Conquer. Тогда они базировались здесь же, в Лас-Вегасе, но называлась студия Westwood Studios. На ее счету не только стратегии в реальном времени, но и приключения (Blade Runner), и ролевые игры (Lands of Lore). Petroglyph также занимались настольными и коллекционными карточными играми (collectible card game), да и в основе Mytheon лежит типичная CCG-механика.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
role-playing/strategy.real-time.MMO.fantasy
Зарубежный издатель:
True Games
Разработчик:
Petroglyph
Количество игроков:
тысячи
Дата выхода:
осень 2010 года
Онлайн:
www.mytheongame.com
Страна происхождения:
США



Справа: В отличие от «Сталина против марсиан», для оживления топчущей всех вокруг статуи достаточно использовать определенный набор «камней». В данном случае это «Гнев Геи», «Храбрость Геи» и «Воля Геи».



ТЕКСТ

Сергей Кровопусков

› Mytheon

Один из немногих недостатков любой условно-компьютерной ролевой игры – переизбыток возможностей. Одно дело, когда твой персонаж способен только бежать вперед-назад, прыгать и жрать грибы, но совсем другое – если к этому прибавляется список умений и заклинаний мелким кеглем на шесть печатных листов.

В любимой народом Diablo II на десять клавиш можно навесить, соответственно, всего десять заклинаний, свитков или приемов. Из двадцати-тридцати ближе к концу игры, ага. Или вот апогей функционального передоза – World of Warcraft, где количество одних только встроенных в персонажа активных умений под пятьдесят штук, а сопутствующих «банок-свитков» на все случаи жизни оптимально бы таскать дюжину-полторы. Как говорил чукча из анекдота, где ж мы их всех хоронить-то будем?

Ну извините, обижаются игровые дизайнеры, вам же хочется побольше приемов всяких, чтобы можно было и песком в глаза, и с ног сбивать, и в пах, и по почкам, и еще вот эти вот мамаши-с-гирей исполнять. А противники желают от песка уклоняться, от подсечки отпрыгивать, удар в область бикини блокировать, а вместо почек подставлять богатырскую грудь. Мы и умные, и красивые, но пополам разрываться не планируем, так что отсыплем счастья всем даром, и пусть никто не уйдет обиженным.

Что самое печальное, такая система противовесов (особенно в MMORPG) постоянно растет и развивается и, как следствие, отдельно взятому игроку становится сложнее контролировать ситуацию из-за огромного количества доступных функций. Некоторые отчаянные разработчики идут на преступное упрощение и выдергивают из хрупкой мозаики ключевые детали, при этом теряя старую аудиторию и ничем не привлекая новую.

«Карты-камни» в Mytheon трех видов, подозрительно знакомых каждому любителю CCG. Первыми идут существа, которые бывают опять же трех типов: нежить, человек или зверь. Каждое существо относится к определенной стихии, наносит урон одной из трех степеней (тут все просто: малый, средний или большой) и обладает некоторыми сопутствующими способностями – например, Nightmare способен подпаливать огнем всех окружающих его врагов просто так, для души. Дальше идут здания – нет, не как в RTS. По сути, это те же существа, но безо всякой возможности передвигаться и излечиваться соответствующими заклинаниями. При этом они лучше защищены и в то же время чувствительно пинают вражеские существа и героев. Функционал у них самый разный – могут лечить, могут калечить, могут снимать или давать баффы и так далее.
И на десерт – заклинания. От прямого стихийного урона типа «ледяной стрелы» до сложносочиненного «первый уничтоженный или закончившийся по тайм-ауту вызванный камень возвращается в руку при следующем запросе стека». Крайне полезная штука для большой колоды, между прочим.



Даже на скриншотах графика умоляет об улучшении, а поскольку до выхода время есть – будем уповать на здравый смысл продюсера. Ведь тут, как всегда, важен баланс между системными требованиями и системными аппетитами.

КРАТКО ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Игру нельзя упрекнуть в безумном закликивании древнегреческих тварей насмерть, однако некоторые навыки из стратегического прошлого безусловно пригодятся. Главное – щелкать мышкой, а не клювом.

ЧЕГО БОИМСЯ? Об индийских разработчиках мы слышали (хотя и не скажешь, что только хорошее), а вот об изданных индийцами MMORPG – пока нет. Как бы не увело их с Тропы Добра то же безумие, что давно охватило игровое подразделение Mail.ru...

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Отбросим сомнения: в своей нише Mytheon определенно будет лучшим проектом, на голову выше не только корявых азиатских поделок, но и неуверенных потуг корифеев.

ДЕНЬГИ ПРЕДПОЛАГАЮТ ИЗЫМАТЬ НЕ НАПРЯМУЮ: ЕСЛИ У ВАС ЕСТЬ ХОРОШИЙ РЕДКИЙ «КАМЕНЬ», ВЫ СМОЖЕТЕ ЕГО КЛОНИРОВАТЬ – ЗА РЕАЛЬНУЮ ВАЛЮТУ.



Справа: С Цирцеей не всякая тварь уживется – колдунья умеет распылять вызванных существ на пиксели!

Знаете, почему Deus Ex 2 провалилась? Потому что в первой части на обычные замки и на кодовые были два разных типа отмычек, а во второй – один multitool на все.

Госпожа Подача

Разработчики Mytheon планируют решить эту проблему довольно неожиданным путем: выбирать из полусотни заклинаний и приемов (здесь они называются «камни», stones) нет нужды, игроку доступны шесть ячеек, в которых лежат шесть случайных «камней». Через секунду-другую после того, как заклятье сыграно, на его место в ячейку кладется новое. Метод отбора счастливчика прост как тетрис: из заранее составленной «колоды» (от 15 до 40 заклинаний) случайным образом вытаскивается один «камень». Получится этакий фэнтезийный подкидной дурак в реальном времени или современный вариант Magic: The Gathering – Battlemage.

Система противовесов не только никуда не денется, но открытым текстом напомнит: это я во всем виновата! Вариации на тему «камень-ножницы-бумага» будут представлены в двух плоскостях: стихийной (вода заливает огонь, воздух сдувает землю) и обычной (рукопашник побеждает лучника, лучник пробивает броню, броня валит рукопашника). Многоуровневая система интересна тем, что в колоде может быть сколько угодно полезных и важных заклинаний, но никогда не угадаешь, какой фортель выкинет Его Величество Случай. Нервные новички могут серьезно пострадать от синдрома «чемодан без ручки», когда на руке скопились «камни» хорошие, но в текущей ситуации ни разу не полезные – и сыграть их смысла нет, и сбрасывать жалко.

К счастью, неумолимый генератор случайных чисел поддается легкой корректировке: перед каждым походом предлагается выбрать «камни» для колоды из персонального альбома. С неумело составленным «барабаном» можно запросто оказаться против огненных элементалей с полным набором фаерболов и пламенных колец на руках, беспомощно наблюдая всплывающие подсказки: Fire Immune, идиот, Fire Immune! Но лучше подсуетиться заранее, набрав в колоду ледяных стрел, хладнокровных лучников и водяных кикимор – тогда-то и ад замерзнет.

Титанические усилия

Во всем остальном игра не будет отличаться, скажем, от Titan Quest. Особенно в той части, что про древнегреческих богов. В Mytheon геймеру предстоят недружеские встречи с нимфами, гигантами, зверями и гадами из преданий седой старины: Медузой Горгоной, Орфом, Полифемом, Гефестом, Калипсо и сотнями других – а впоследствии придется взобраться и на Олимп, чтобы сразиться с тамошними небожителями. Отдельно хочется отметить, что геймдизайнеры и сценаристы внимательно проштудировали Гомера, Гесиода, Вергилия и прочих фантазеров, живших до нашей эры – в Mytheon Цирцея и вправду живет на острове Ээе в сеттинге «Поход Одиссея», Ехидна – натурально ползучая женщина, а Бронт, Арг и Стероп действительно куют железо в кузнице Гефеста. С таким подходом становится ясно, что God of War – потрепанное бульварное чтиво по сравнению с опрятным собранием сочинений античной литературы под названием Mytheon.

Внизу: Посейдон так и не понял, что его выдало: то ли борода лопатой, то ли трезубец в руках, то ли рыбья чешуя на, кхм, юбке...





Персефона-ферсефона! Девушка, дайте мне честно заработанный лут, и я пойду уже, а?

Собственно, зачистка древней Эллады требуется не только для персонального прогресса и накопления первичного капитала (в игре будут магазины и пользовательские аукционы – все как у взрослых), но и для методичного выбивания новых заклинаний из монстров и их боссов. Причем не каждый «камень» одинаково полезен: выбрав в начале один из трех классов для персонажа, игрок сможет использовать сколько угодно «своих» заклинаний, а вот количество чужих при этом будет строго ограничено. Ну не позволяет специальность воинам лечиться, а эйдолонам – мгновенно восстанавливать ману.

Заявленных сеттингов для разминки ума и мышки – с полтора десятка, но дизайнеры утверждают, что это только для затравки. Сразу после релиза начнутся работы над конвертацией египетской мифологии в бесплатное дополнение. Космополитичная Mytheon, кстати, тоже выдается без чека – американский издатель, контролируемый индийским телевидением, исповедует «корейский» принцип free-to-play. Поэтому деньги предполагают изымать не напрямую, а опосредованно. Например, если у вас есть хороший редкий «камень», вы сможете его клонировать – за реальную валюту. Если не нашлось времени выбить из кентавров достаточно талантов – что ж, чудеса современной алхимии превратят «пластик» кредитной карточки в виртуальное золото. Награбленное добро не влезает в вещмешок? И снова здравствуйте, сегодня у нас в продаже два новых рюкзака по цене одного!

Mytheon так и тянет сравнить с BattleForge или даже SpellForce. Да, у всех этих игр есть немало общего – собственно, как и с MTG: Battlemage, но у проекта Petroglyph совершенно другой темп и иная игровая мотивация (про качество исполнения пока говорить рано). BattleForge, несмотря на серьезные финансовые вливания со стороны EA, не смогла удовлетворить целевую аудиторию в основном из-за монетарной политики издательства (и Battlefield Heroes, сообщу по случаю, пострадала точно от того же). У True Games, которая свою жадность то ли не обнаружила, то ли этим пороком вовсе не страдает, есть отличные шансы сделать все правильно. **СИ**

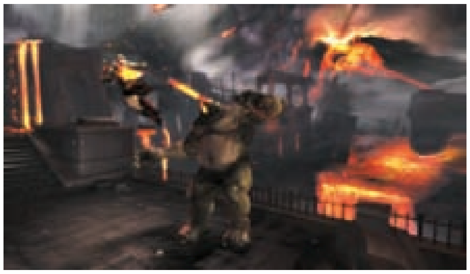
ЭТО ИНТЕРЕСНО

ЧУЖИМИ РУКАМИ Хотя сериал God of War появился на свет благодаря усилиям Sony Santa Monica, разработку приквелов издатель поручил коллективу студии Ready At Dawn, созданной в 2003 году выходцами из Naughty Dog и Blizzard. Несмотря на тесное сотрудничество с Sony (начавшееся с Daxter, также на PSP), эта компания сохраняет независимость, работая с другими издательствами и платформами. В частности, именно Ready At Dawn создали Wii-версию легендарной приключенческой игры Okami.

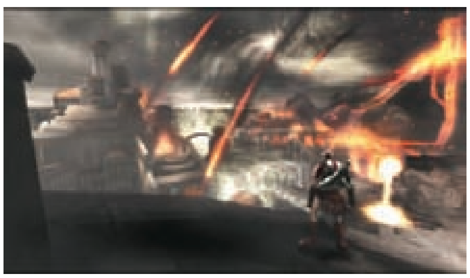
ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: PlayStation Portable
Жанр: action-adventure.slasher
Зарубежный издатель: SCEE
Российский дистрибьютор: SCEE
Разработчик: Ready At Dawn Studios
Количество игроков: 1
Дата выхода: осень 2010 года (Европа)
Онлайн: www.godofwar.com/spartansstandtall
Страна происхождения: США



Вверху: Неуклюжим циклопам в God of War по-прежнему живется нелегко – великанов ослепляют в промышленных количествах, и без всякой анестезии.



Вверху: Разработчики обещают, что Ghost of Sparta будет значительно масштабнее Chains of Olympus, и в качестве подтверждения демонстрируют этот скриншот.

God of War: Ghost of Sparta

ЧТО ЗНАЕМ? О том, что история Кратоса не закончится с выходом долгожданной God of War III, догадывались, конечно, почти все. Но едва ли многие из нас предполагали, что кровожадный спартанец, покорявший полки магазинов считанные недели назад, решит повторить подвиг так скоро – уже ближайшей весной. Да еще и появившись на PSP, платформе, которая, несмотря на все усилия ее создателей, продолжает потихоньку уступать позиции на рынке. Как бы то ни было, компания Sony официально объявила о своих планах, а это значит, что всего через несколько месяцев владельцы портативной консоли смогут совершить еще одну экскурсию по просторам Древней Греции, попутно истребляя всевозможных чудищ и распутывая интриги богов-олимпийцев. К слову, сюжет Ghost of Sparta повествует о первых месяцах пребывания главного героя в «должности» бога войны – сражения с полчищами Ареса только-только отгремели, и теперь Кратос отправится искать разгадки тайн собственного прошлого. Кроме того, новоиспеченному небожителю предстоит оказаться в давно забытых погибших мирах – там для него тоже найдется кое-что интересное. Так, во всяком случае, считают авторы сценария новой игры.

ЧЕГО БОИМСЯ? На примере Chain of Olympus сотрудники Ready at Dawn доказали, что свое дело знают, и поводов для опасений почти нет. Разве что авторам изменит чувство меры и игра окажется чересчур легкой или слишком однообразной.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? От God of War ждешь масштабных сражений, злобных врагов и простых, но изящных головоломок. Все это мы и надеемся обнаружить в Ghost of Sparta.

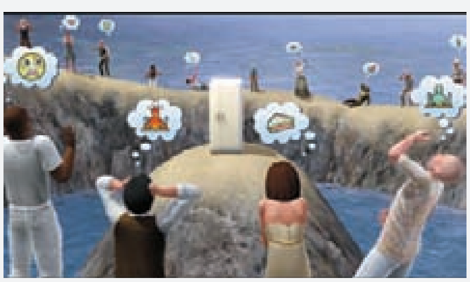
ЭТО ИНТЕРЕСНО

I DID IT AGAIN На самом деле сериал The Sims в целом – консольный старожил. Первая часть игры вышла на всех актуальных в то время платформах, включая не только Xbox и PS2, но и GameCube. Вторая, кроме «больших» приставок, освоила и мобильные – PSP и DS. Так что появление третьей части на современных консолях было лишь вопросом времени. Отдельно стоит упомянуть созданное специально для Wii и DS «анимешное» ответвление под названием MySims – формально его нельзя причислить к Sims-сериалу, но между этими двумя «подвидами», несомненно, много общего.

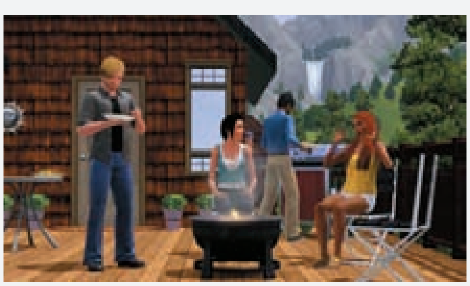
ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: Xbox 360, PlayStation 3, Wii
Жанр: simulation.life
Зарубежный издатель: Electronic Arts
Российский дистрибьютор: Electronic Arts
Разработчик: Electronic Arts
Количество игроков: 1 (Wii), до 4 (PS3, Xbox 360)
Дата выхода: IV квартал 2010 года
Онлайн: www.thesims3.com
Страна происхождения: США



Вверху: Очень надеюсь, что это юмористический постановочный скриншот, а не реальный режим из игры. Карма – она такая… опасная!



Вверху: Создатели телесериалов могут начинать пить валидол. Теперь самостоятельно «варить мыло» сможет любой обладатель приставки и телевизора.

The Sims 3

ЧТО ЗНАЕМ? По поводу анонса The Sims 3 на консолях может возникнуть ровно один вопрос: «Почему только сейчас?» И действительно, идея переноса на консоли последнего выпуска самого успешного сериала EA напрашивается сама собой – уж больно радужные перспективы для продаж.

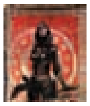
The Sims 3 будет выпущена в конце этого года сразу для четырех платформ – Xbox 360, PlayStation 3, Wii и DS, причем все четыре релиза будут различаться не только качеством графики, но и уникальными игровыми особенностями. Так владельцы PS3 и Xbox 360 сумеют обмениваться самостоятельно созданным контентом с другими пользователями через PSN и Live, и вдобавок получат интеграцию с Facebook, которая позволит хвастаться заслуженными ачивментами и прочими достижениями, не вставая с дивана. Wii-игроков умасливают эксклюзивным курортным городом, а его жителей – расширенными перспективами для карьеры и новыми чертами характера. Однако главной новинкой для Wii будет совместныйо режим Life Moments, позволяющий играть вчетвером. А вот DS-версия – темная лошадка, о ней пока не говорят.

Общим для всех релизов станет новая фишка – «Сила кармы», которая внесет еще больше непредсказуемости в жизнь виртуальных человечков (видимо, кто-то из разработчиков недавно посмотрел сериал My name is Earl).

ЧЕГО БОИМСЯ? Что и без того трудоемкий микроменеджмент по управлению персонажами станет еще более сложным и вдобавок утомительным при использовании геймпада.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Возможности опробовать игру «в консольном стиле», то есть вальяжно раскинувшись в кресле перед HD-телевизором.

ЭТО ИНТЕРЕСНО



ШАГ НАЗАД? Предыдущая игра A2M, безбашенная WET, была оценена вполне неплохо и, казалось, послужила билетом для разработчиков в высшую лигу. Но не сложилось. Студия с восемнадцатью годами опыта работы и штатом в пятьсот сотрудников, поработав на Bethesda (над WET) и EA (над PSP-версией Dante's Inferno), заключила договор с небольшим итальянским издательством 505 Games. Которое, к слову, распространяло в Европе не только откровенный мусор, но и Stella Deus, и первую Magna Carta.

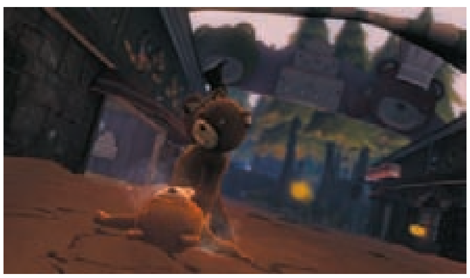
ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360, PlayStation 3
Жанр:
action-adventure
Зарубежный издатель:
505 Games
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
A2M
Количество игроков:
не объявлено
Дата выхода:
8 июня 2010 года
Онлайн:
naughtybearthegame.com
Страна происхождения:
Канада



Вверху: Графически Naughty Bear не представляет ничего особенного: скудные текстуры, грубоватые модели персонажей. Но стилистика подкупает.



Вверху: Плохой Мишка всегда вручает подарки самостоятельно.

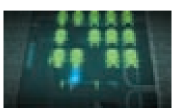
Naughty Bear

ЧТО ЗНАЕМ? Обычный солнечный день на идиллическом острове, населенном умилительными тэдди, должен был стать еще ярче и солнечнее благодаря праздничной вечеринке. Плохой Мишка тоже хотел пойти, и даже приготовил презент, но его не пригласили, а над подарком цинично посмеялись. Инцидент этот не беспокоил набитые опилками и пухом головы здешних обитателей… пока они не стали находить изуродованные медвежьи тушки одну за другой! Тут-то все и вспомнили про Плохого Мишку. Под руководством игрока он будет вселять страх и ужас в мягкотелых жителей острова: спихивать их с обрывов или толкать в костер, ставить капканы, устраивать ловушки, поджигать дома и избивать бейсбольной битой. Главная цель – совершить как можно больше «устрашающих действий», чтобы множитель очков оказался максимальным. В начале дня все будут спокойно гулять под тропическим солнцем, но по мере того, как популяция плюшевых сорвется в пике, они закроются в домах и начнут трястись от страха или, кто посмелее, дразнить вас из окна. Вот они удивятся, когда Плохой Мишка с иззубренным мачете в лапках высадит дверь! Будет ли Naughty Bear приятным сюрпризом для нас, пока не ясно. Но если вдруг игра окажется хотя бы в половину настолько безумно-классной, как пока кажется, мы обязательно напишем полновесную рецензию.

ЧЕГО БОИМСЯ? Плохой реализации забавной идеи: пустого города, малого количества расправ, никудышной графики и скудной анимации, однообразия, отсутствия сюжета и неуклюжих шуток.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Получить самую отвязную и смешную трэш-игру лета или даже года. С черным юмором, разнообразными заданиями и по-хорошему безумным геймплеем.

ЭТО ИНТЕРЕСНО

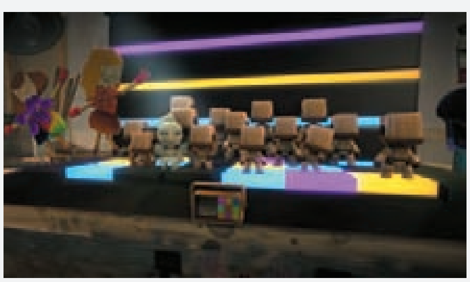


ЧУДО-РЕДАКТОР Ключевой особенностью оригинальной Little Big Planet был как раз конструктор уровней. Игроки могли (почти) свободно творить и обмениваться своими «произведениями» с друзьями или со всем миром. Время от времени разработчики выпускали дополнения: либо просто костюмы для сакбоев, либо новые декорации. Для версии на PSP такие обновления тоже хотели сделать регулярными, но по разным причинам добиться этого пока не удалось.

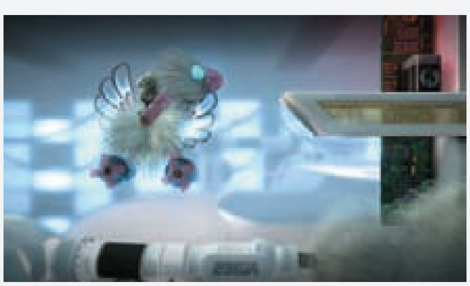
ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3
Жанр:
action.platform/special.level-editor
Зарубежный издатель:
SCEE
Российский дистрибьютор:
«1С-СофтКлаб»
Разработчик:
Media Molecule
Количество игроков:
до 4
Дата выхода:
будет анонсировано дополнительно
Онлайн:
www.littlebigplanet.com/2
Страна происхождения:
Великобритания



Вверху: Теперь сакбой может придумать армию помощников и маршировать с ними по уровню!



Вверху: Казалось бы, графика оригинальной Little Big Planet и так была выше всяких похвал. Однако в сиквеле все гораздо красивее!

Little Big Planet 2

ЧТО ЗНАЕМ? Официального анонса сиквела Little Big Planet ждали долго. И дело не в том, что оригинальная игра успела надоесть, просто хотелось видеть развитие удачной идеи, а не очередное дополнение с новым костюмом для тряпичного человечка. Однако вряд ли кто-нибудь мог представить, на что пойдут разработчики, чтобы сделать Little Big Planet еще лучше. Забудьте про платформер! Теперь пользователь волен сам решать, какую игру он хочет создать. Гонки? Клон Space Invaders? Стратегию в реальном времени? Файтинг? Отныне возможно все! Из конструктора платформенных уровней (умельцы, впрочем, и на нем умудрялись выйти в новые жанры) один из самых успешных эксклюзивов на PS3 превращается в полноценную мастерскую по изготовлению новых игр. Более того, нас ждет возможность снимать пятиминутные «видеоролики», самим записывать звуки и создавать QR-коды для считывания камерой PlayStation Eye – по словам разработчиков, так будет проще обмениваться собственноручно созданными шедеврами с друзьями. В корзину отправилось ограничение «одна идея на одну локацию», геймерам разрешат создавать многоуровневые игры и оформлять их на свой вкус (например, нарисовав интерфейс). Ожидается, что сиквел будет совместим с двумя миллионами уровней и десятками аддонов, придуманных для первой части, и появится на полках еще до конца текущего года.

ЧЕГО БОИМСЯ? Того, что снова придется платить за дополнения, которые вполне могли бы быть в оригинале изначально, а также излишних ограничений на загрузку игр и уровней к ним.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На превосходную графику, безграничный простор для фантазии начинающего игродела, новые декорации и, конечно, на десятки красивых костюмов для тряпичных человечков.

Аналитика

Игровая индустрия глазами наших экспертов



Радик Валентинов

Когда Ubisoft объявила о скором отказе от бумажных инструкций к играм для PS3 и Xbox360, эксперты предполагали, что инициатива французского издательства будет подхвачена другими крупными компаниями, будет сделан очередной шаг по направлению к «зеленому» будущему. Но похоже, что один из основных игроков не слишком горит желанием отказываться от бумажного сопровождения релизов: представитель Nintendo сообщил, что компания в обозримом будущем не перестанет снабжать печатными инструкциями игры для DS и Wii. Nintendo, напомним, уже не первый год подряд попадает на нижнюю строчку рейтинга экологичности игровых компаний, который составляет Greenpeace. На Западе и в Японии многие потребители с большим вниманием относятся к природоохранной статистике и экологическим инициативам, и не исключено, что Nintendo скоро придется активно открещиваться от обвинений в безответственном отношении к природе.



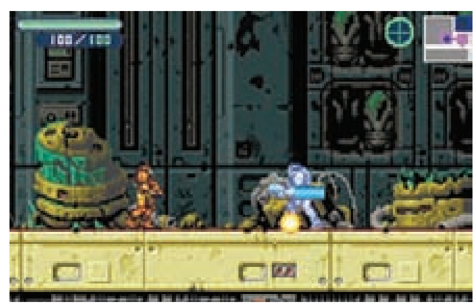
Европейский хит-парад

1	2010 FIFA World Cup South Africa	Electronic Arts
2	Super Street Fighter IV	Capcom
3	Just Dance	Ubisoft
4	Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction	Ubisoft
5	Grand Theft Auto: Episodes from Liberty City	Take 2
6	Wii Fit Plus	Nintendo
7	Wii Sports Resort	Nintendo
8	Battlefield: Bad Company 2	Electronic Arts
9	Call of Duty: Modern Warfare 2	Activision
10	God of War Collection	SCEE

Хит-парад Японии

1	Dragon Quest Monsters: Joker 2	Square Enix	DS
2	Metal Gear Solid: Peace Walker	Konami	PSP
3	Super Street Fighter IV	Capcom	PS3
4	New Super Mario Bros. Wii	Nintendo	Wii
5	Super Street Fighter IV	Capcom	X360
6	Mario Kart Wii	Nintendo	Wii
7	Tomodachi Collection	Nintendo	DS
8	Katekyoo Hitman Reborn! DS Fate of Heat III	Takara Tomy	DS
9	Nier Replicant	Square Enix Square Enix	PS3
10	Wii Fit Plus	Nintendo	Wii





События прошлых лет

Год назад

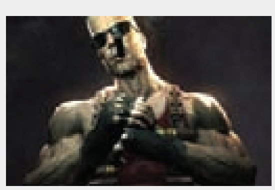
Студия 3D Realms из-за финансового кризиса закрывается, а разработка нового Duke Nukem, которая длилась двенадцать лет, прекращена.

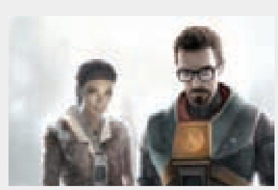
Пять лет назад

Казалось уже почившая в бозе Acclaim все еще пытается выжить, на этот раз благодаря деньгам Fund4Games. Между тем Valve отвоевала права на издание своих игр у Vivendi.

Семь лет назад

SEGA официально подтвердила, что отменила планы слияния с Sammy, а Infogrames переименовывается в Atari и объявляет, что и дальше будет издавать игры от Firaxis.









РЕКЛАМА
7
www.pegi.info
www.playstation.ru
ПОЛНОСТЬЮ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ
ModNation RACERS
ВООБРАЖЕНИЕ – НА СТАРТ!
ИГРА - ЭТО ТОЛЬКО НАЧАЛО.
Играй, твори и делись со всем миром! Создай собственного персонажа и его уникальную машину и вступи в борьбу на одной из тысяч трасс, созданных игроками по всему миру. Или создай свой собственный замысловатый гоночный трек и устрой этап мирового чемпионата именно на нем!
modnation.com
PlayStation.
SONY
make.believe







КОНСТАНТИН ГОВОРУН
НАТАЛЬЯ ОДИНЦОВА

«Принц Персии: Пески Времени»

Какой должна быть правильная экранизация игры? В первую очередь, просто хорошим фильмом. Остальное приложится.

Сразу оговорка: мы не кинокритики, но предпремьерный показ «Принца Персии» посетили и готовы поделиться впечатлениями. С позиции геймеров, если угодно. К сожалению, идея экранизаций игр за последние лет двадцать была изрядно скомпрометирована. «Аутентичные» с точки зрения геймеров ленты, вроде Dead or Alive и второй части Mortal Kombat, вызывают изжогу у критиков, дешевые поделки Уве Болла оказываются или унылым, или веселым, но все же трэшем. Resident Evil, Tomb Raider и Silent Hill лучше прочих, но тоже далеко не шедевры. Возможно, поэтому рекламная кампания «Принца Персии» ничего не говорила о первоисточнике. Фильм от создателей «Пиратов Карибского моря» – и точка. Джордан Мехнер числится сценаристом и вдохновителем лишь в финальных титрах – когда зритель уже успеет сполна насладиться картиной.

К счастью, «Принц Персии» – идеальный первоисточник, поскольку сценаристов никто не вынуждает формально следовать канону, воспроизводить сюжет и персонажей из игры. Это как Final Fantasy – каждый новый выпуск может сильно отличаться от предыдущего. Достаточно сохранить общие черты (храбрый принц, злобный визирь, прекрасная девушка, атмосфера арабских сказок). Создатели фильма все же пошли дальше и позаимствовали у Prince of Persia: Sands of Time сюжетообразующую идею о кинжале времени и подземных запасах волшебных песков. История ничуть не более и не менее вменяема, чем в тех же «Пиратах Карибского моря» или «Трансформерах», но она не так уж и важна.

Самое главное: снято все так, что не возникает ощущения, будто зрителю коварно мешают заполучить джойпад и взамен вынуждают смотреть красочный, зрелищный, но, увы, совершенно неинтерактивный ролик (в Resident Evil: Degeneration такое – на каждом шагу). Цитаты из игры (вернее игр, ведь некоторые отсылки здесь характерны для жанра action/adventure в принципе, а некоторые указывают и вовсе не на Prince of Persia, а на Assassin's Creed, например) раскиданы по «Принцу» богато, но при этом никак не контрастируют с собственно киноприемами. Кто видел оригинал – тот увидит знакомые движения и сценки, человек не в теме даже и не подумает, что с ними что-то не так. Собирается, например, кучка храбрецов помешать жителям осажденного города отбить атаку персидского войска. Камера выхватывает отдельные детали: вот ворота, вот чан с воспламеняющейся жидкостью, вот путь, который нужно проделать, чтобы перерубить веревку и отрезать защитникам путь. Так могли бы иллюстрировать способ пройти очередной лабиринт. А кто-то при виде череды кадров вспомнит нового «Шерлока Холмса» от Гая Риччи.

Следуя шрековской моде, сценаристы напичкали «Принца» шутками на современные темы, и опознать их куда проще. Налоги, малый бизнес и даже война в Ираке – взрослые кинозрители найдут немало поводов посмеяться. Конечно, к сказке все это не имеет никакого отношения, но, возможно, иногда полезно сбросить градус фэнтезийного пафоса и разрядить обстановку. Но самая запоминающая часть – все же перепалки принца с принцессой, не потерявшие ни капли выразительности в русском дубляже. Дуэт легко сравнится по обаятельности с выкрутасами Джека Воробья, диалоги Дастана и Тамины красной нитью проходят сквозь сюжет, превращая ленту в эдакую историю знакомства, флирта, любви двух красивых, ярких, умных людей. На фоне сказочного мира и захватывающих дух приключений.

Хорошо, если, прельстившись фильмом, зрители обратят внимание и на первоисточник, пополнив армию геймеров. Да и разработчикам игр есть чему поучиться: выстраивать драматические сцены и эффектно завершать историю, например. При всей, казалось бы, очевидности интриги и простоте сюжета, фильм не раз и не два удивляет зрителя неожиданными ходами, не сводясь к формуле «принц шел-шел и дошел до главного подземелья, где завалил самого мерзкого злодея». Наверное, таким и должен быть идеальный летний блокбастер по мотивам игры. **СИ**

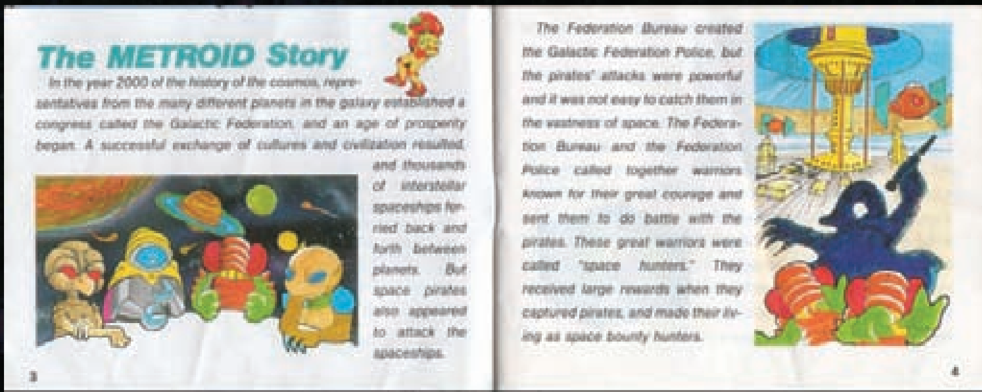

Настроение!
«Фэнтази» парк
кино, игры, музыка
и полАКВАПАРКА в придачу
м.Авиамоторная, Шоссе Энтузиастов, вл. 13/16, сооружение А
м.Автозаводская, ул. Мастеркова, д. 6а,стр. 2
м.Алексеевская, проспект Мира, д. 93, стр. 4
м.Арбатская, ул. Арбат, д. 25
м.Бабушкинская, ул. Менжинского, вл. 36, стр. 2
м.Бауманская, ул. Ладожская, д. 4/6, стр. 3
м.Белорусская, Тишинская площадь, д. 1, ТЦ Тишинский
м.Битцевский парк, ул. Голубинская, д. 28, ТЦ Петровский
м.Бульвар Адмирала Ушакова, ул. Адмирала Лазарева, д. 2, ТЦ Виктория
м.Бульвар Дмитрия Донского, ул. Старокачаловская, д. 10 Б, Универсам Перекресток
м.Водный стадион, ул. Онежская, д. 34, корп. 1, ТЦ Меркадо
м.Дмитровская, ул. Бутырская д. 89, вл. А
м.Домодедовская, Ореховый бульвар, д. 14, стр. 3, ТЦ Домодедовский, 3-й этаж
м.Коломенская, ул. Коломенская, д. 7, стр. 1, Универсам Патэрсон
м.Красносельская, ул. Краснопрудная, д. 13, Универсам Перекресток
м.Крылатское, Осенний бульвар, д. 7, стр. 7
м.Марьино, ул. Люблинская, вл. 112 А
м.Новогиреево, Свободный проспект, д. 20 А, ТЦ Олимп
м.Октябрьское Поле, ул. Маршала Бирюзова, 17, стр. 1
м.Петровско-Разумовская, Коровинское шоссе, д. 44
м.Планерная, 73 км. МКАД, ТЦ Арфа
м.Площадь Ильича, ул. Рогожский вал, д. 5, пав. 4, ТК Рогожские торговые ряды
м.Пражская, ул. Кировоградская, д. 15, ТЦ Электронный рай
м.Пролетарская, 3-ий Крутицкий переулок, вл. 16
м.Профсоюзная, ул. Вавилова, д.66, стр.1
м.Профсоюзная, ул. Профсоюзная, вл. 11
м.Рязанский проспект, Рязанский проспект, д. 46, корп. 5
м.Савеловская, Сущевский вал, д. 5, стр. 1 А, ВКЦ Савеловский, пав. А-1
м.Савеловская, ул. 1-я Квесисская, д. 18, ТЦ Бутырский, пав. В-23, В-24
м.Таганская, ул. Таганская, д. 32
м.Тульская, ул. Б. Тульская, вл. 17, ТЦ Ереван Плаза
м.Ул. 1905 года, Большая Декабрьская д.3, стр.1, ТЦ Электроника на Пресне,
м.Улица Подбельского, Открытое шоссе, д. 9, ТЦ Подсолнухи
м.Цветной бульвар, Цветной бульвар, д. 20, стр. 2, 3
м.Чертановская, Балаклавский пр-т, д. 5 А, ТЦ Штаер-Чертаново
м.Шоссе Энтузиастов, Проспект Буденного, д. 53, стр. 2, КЦ Буденовский, пав. Д-17
м.Щелковская, ул. 9-я Парковая, вл. 61 А, стр. 1
м.Юго – Западная, ул. Академика Анохина, д. 2, корп. 1Б
м.Юго – Западная, ул. Покрышкина, д. 5, Универсам Перекресток
м.Южная, ул. Днепропетровская, вл. 1
Моск.обл.г.Видное, мкрн. Солнечный, д. 10, ТЦ Курс
Моск.обл.г.Дубна, Проспект Боголюбова, д. 18
Моск.обл.г.Зеленоград, мкр 15, проезд 648, ТЦ Грин
Моск.обл.г.Клин, ул. Карла Маркса д. 4, ТЦ Дарья
Моск.обл.г.Коломна, Площадь восстания, д.7, ТРЦ КАДО
Моск.обл.г.Красногорск, ул. Ленина, д. 37
Моск.обл.г.Мытищи, ул. Веры Волошиной, д. 3, ТЦ Перловский
Моск.обл.г.Ногинск, ул. 3-го Интернационала, д. 66
Моск.обл.г.Щелково, Пролетарский проспект, д. 5 А, ТЦ Ладья
Моск.обл.Городское поселение Московский, дер. Румянцево, стр. 2, этаж 2
Моск.обл.Истринский р-н, дер. Борзые, ул. Невская, дом. 704
Моск.обл.Одинцовский р-н, пос. Горки-10, д.23
С 20 марта за покупку от 1000 рублей
скидка 50% на посещение аквапарка
"Фэнтази Парк" в подарок!
ТОЛЬКО ДЛЯ ЛОЯЛЬНЫХ КЛИЕНТОВ
ПОДРОБНОСТИ WWW.NASTROY.COM И 8 800 5555 888
Реклама



ТЕКСТ
Сергей Цилюрик

Когда речь заходит о Nintendo, не упомянуть Сигеру Миямото невозможно – начинает казаться, что неутомимый генератор идей успел приложить руку чуть ли не к каждой мало-мальски толковой разработке компании. И тем не менее, у истоков одного из самых выдающихся «нинтендовских» сериалов он не стоял.

METROID: «ЧУЖИЕ» ПО-ЯПОНСКИ



The METROID Story

In the year 2000 of the history of the cosmos, representatives from the many different planets in the galaxy established a congress called the Galactic Federation, and an age of prosperity began. A successful exchange of cultures and civilization resulted, and thousands of interstellar spaceships ferried back and forth between planets. But space pirates also appeared to attack the spaceships.

3

The Federation Bureau created the Galactic Federation Police, but the pirates' attacks were powerful and it was not easy to catch them in the vastness of space. The Federation Bureau and the Federation Police called together warriors known for their great courage and sent them to do battle with the pirates. These great warriors were called "space hunters." They received large rewards when they captured pirates, and made their living as space bounty hunters.

4



Слева: То самое руководство к западной версии Metroid.

Середина 80-х. Игры Миямото настолько удачны, что в «большой N» формируют новую команду разработчиков специально для воплощения его замыслов. Мастер создает несколько проектов совместно со своим наставником, Гунпеем Ёкоем (Excite Bike, Ice Climbers), но затем их пути расходятся: Research & Development 4 под руководством Миямото занимается Super Mario Bros. и The Legend of Zelda, а возглавляемая Ёкоем R&D1 берется за не менее сложное задание – сделать что-то оригинальное, успешное и вместе с тем абсолютно не похожее по стилю на творения вездесущей звезды геймдизайна.

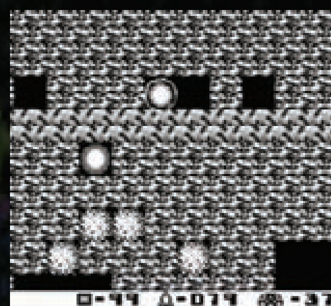
И действительно, Metroid – словно антипод произведений Миямото. По контрасту с ярким «Марио» и вызывающей ощущение свободы и приключений «Зельдой» Metroid серьезна, мрачна, вызывает клаустрофобию, показывает чужой и агрессивный мир, где поддержки ждать неоткуда. Недаром руководивший разработкой Ёсио Сакамото – большой поклонник триллеров! Да и имя одного из боссов – Ридли – недвусмысленно намекает, чем вдохновлялись создатели.

Слово «мир» употреблено в предыдущем абзаце не случайно. В то время в абсолютном большинстве игр вселенная ограничивалась одним экраном, за которым ничего не существовало (иногда можно было даже отправить врага в небытие, просто подвинув немного камеру). В Metroid же обширные лабиринты планеты Зебес не просто позволяли – требовали, чтобы в каждый уголок заглянули и не один раз. Только так удавалось прокачать героя и получить новые способности. Те, в свою очередь, не только давали преимущество в бою, но и открывали путь к доселе недоступным уровням, и для многих последующих выпусков сериала этот принцип превратился в основополагающий. То есть, хотя на первый взгляд Metroid казалась обычным платформером, она стала первой ласточкой жанра action-adventure.

Нельзя не упомянуть людей, сделавших появление Metroid возможным. Помимо продюсера Гунпея Ёкоя и главы проекта Ёсио Сакамото в работе принимали участие композитор Хирокадзу «Hip» Танака (автор мелодий из Donkey Kong, Balloon Fight, Duck Hunt, Dr. Mario и Fire Emblem), а также сценарист Макото Кано и дизайнер Хиродзи Киётаке. Именно эти двое придумали облаченного в оранжевую броню протагониста, который, пожалуй, ничем бы особенно не запомнился, не приди одному из разработчиков в голову мысль: «А ведь забавно было бы, если б оказалось, что внутри скафандра – женщина».

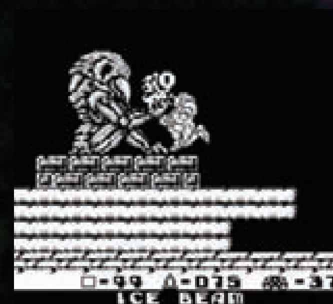
Таким образом, «по приколу», появилась на свет Самус Аран, первая видеоигровая Героиня с большой буквы. Девушка в ведущей роли, не беспомощная, а готовая постоять за себя, стала настоящим откровением для геймеров середины 80-х.

Правда, тогда, в далеком 86-м, вовсе не сразу выяснялось, кого скрывает скафандр. Англоязычная инструкция (в японской версии половой вопрос был умело обойден) прямо утверждала, что герой – мужчина. Прохождение выглядело так: Самус исследует подземные коридоры планеты Зебеса, пополняет арсенал и побеждает дракона Ридли, а также пузатое чудовище Крэйда. В итоге она обнаруживает логово метроидов – летающих паразитов, которые высасывают жизненную энергию из своих жертв. Первый разрыв шаблона случался уже после убийства последнего босса – Mother Brain, предводительницы злобных космических пиратов, вознамерившихся использовать метроидов в своих корыстных целях. Вместо поздравлений на экране отображался таймер и когда отведенное время заканчивалось, весь лабиринт взлетал на воздух. Выбравшись вовремя, игрок достаточно быстро переживал второй шок, когда Самус снимала костюм и оставалась в одном купальнике. В последующих выпусках пол героини уже не скрывали,









В METROID ОБШИРНЫЕ ЛАБИРИНТЫ ПЛАНЕТЫ ЗЕБЕС НЕ ПРОСТО ПОЗВОЛЯЛИ – ТРЕБОВАЛИ, ЧТОБЫ В КАЖДЫЙ УГОЛОК ЗАГЛЯНУЛИ И НЕ ОДИН РАЗ.

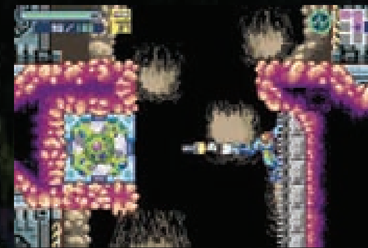
Справа: Ёсио Сакамото, главный идеолог Metroid.





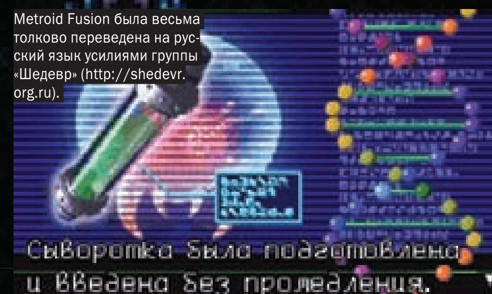
Жизненный цикл метроидов (Metroid II: Return of Samus).







В навигаторских рубках всегда закрыты двери до окончания брифинга. Самус тут как подопытная мышь в лабиринте, самые привлекательные пути в котором быстро перекрываются беспощадными экспериментаторами (Metroid Fusion).



Metroid Fusion была весьма толково переведена на русский язык усилиями группы «Шедевр» (http://shedevr.org.ru).



а ее женственность подчеркивали более сильно, но при этом никогда не скатывались до пошлости.

Сиквел последовал нескоро – через целых пять лет. И, увы, идеи, заложенные в оригинале, не развил: к началу 90-х подоспел Game Boy, еще одно детище Гунпея Ёкоя, и силы R&D1 были брошены на создание игр для новой платформы. Metroid II: Return of Samus украсила библиотеку Game Boy, но для сериала это был шаг назад. Не только в плане графики и звука (в этом действительно стоило винить портативную платформу), но и в отношении геймплея. Во второй части Самус поручили устроить тотальный геноцид метроидов на их родной планете (создатели, очевидно, посмотрели «Чужих» Кэмерона): расправы с желееобразными монстрами превратились в ее наиглавнейшее занятие. В итоге игровой процесс стал гораздо более линейным: к очень многим локациям проход не открывался до тех пор, пока не погибало определенное количество метроидов.

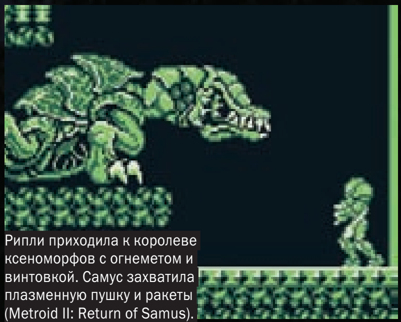
Финал, впрочем, традиционно преподносил сюрприз: расправившись с королевой чудовищных паразитов, Самус сохранила жизнь маленькому метроиду, который принял воительницу за маму. Это ее решение произвело неизгладимое впечатление на Ёсио Сакамото, не принимавшего участие в разработке Return of Samus, однако в той или иной степени контролировавшего создание всех последующих частей. Кто бы ни занимался «Метроидами» в будущем, Сакамото следил за тем, чтобы в образе Самус оставалась толика того сострадания, которое она проявила по отношению к последнему метроиду на SR388.

«The last Metroid is in captivity. The galaxy is at peace» – с таких слов начиналась третья часть эпопеи. О мире во всей галактике, правда, оставалось только грезить: не успела Самус передать малютку метроида в руки ученых, как тут же на лабораторию напал Ридли и унес паразита с собой на Зебес… где чудесным образом воскресла вся троица боссов из первой части. С тем же антуражем, теми же противниками и той же миссией Самус Super Metroid походила на улучшенный и расширенный римейк первой части, однако упрекнуть новинку в этом не получалось. Слишком уж все в ней было хорошо: и графика, и музыка, и атмосфера, и управление, и дизайн. Super Metroid установила высочайшую планку качества для двумерных action-adventure, оставаясь и по сей день эталоном для всех игр жанра. В первую очередь за это стоит благодарить парочку Кано и Сакамото, на энтузиазме и перфекционизме вытянувшую разработку, которую в Nintendo неоднократно порывались прикрыть, ведь она затянулась на огромный по тогдашним меркам срок – два года.

Продолжая проводить параллели с киноциклом о ксеноморфах, нельзя не упомянуть о близости героини с инопланетными паразитами: в фи-



Человек под ником Stemage (в сотрудничестве с другими энтузиастами) сочиняет потрясающие гитарные аранжировки мелодий из сериала Metroid. Музыкант настолько хорош, что его работы впору сравнивать с The Black Mages! Судите сами: http://MetroidMetal.com



Рипли приходила к королеве ксеноморфов с огнеметом и винтовкой. Самус захватила плазменную пушку и ракеты (Metroid II: Return of Samus).



Уникальный кадр, сделанный на раннем этапе разработки Metroid Prime с перспективой от третьего лица.



Никакая статья про Metroid не будет полной без фотографий лучшего косплея Самус за авторством Дженни Кельберг из Швеции.



Крэйд должен был появиться в Metroid Prime, но дальше моделирования гигантского чудища дело не пошло – разработчикам не хватило на него времени.

Первая часть Metroid изначально вышла для Famicom Disk System, на которой предусмотреть систему сейвов было легко. При портировании на NES, однако, пришлось перейти на систему паролей. Занимающийся переносом Тору Нарахиро ввел кодовое слово, дававшее доступ в этакий дебаг-режим (начало игры со всеми апгрейдами и бесконечным запасом ракет и здоровья), – «NARPAS SWORD», где «NAR», скорее всего, было отсылкой на его фамилию. Другой пароль заинтересовал фанатов не меньше: введя код «JUSTIN BAILEY», можно было играть за Самус в купальнике из самой труднодоступной концовки! Всяческие слухи о том, кто есть Джастин Бейли, ходили долго. Среди разработчиков такого человека не оказалось, и поклонники предположили, что это словосочетание на самом деле означает «just in bailey», то есть, «только в купальнике» (поговаривают, что существует такое выражение в английском сленге). Пароль со временем превратился чуть ли не в легенду индустрии. Так, некоторые стали называть «Джастином Бейли» тот самый костюм, что открывается с помощью этого кода. А в «честном» клоне «Метроида» Shadow Complex самый лучший титул, доступный игроку, – Jason Bailey. А вот еще ряд забавных работающих паролей из Metroid: «gunpei yokoi? X11111 XXXXXX», «some-1 set-up us-the B0MB11» (с нулем в последнем слове) и потрясающий «ENGAGE RIDLEY MOTHER FUCKER».

нале Super Metroid вымахавший до внушительных размеров «сыночек» Самус спасает ее ценой собственной жизни от смертельной атаки Mother Brain. Сакамото, выступавший здесь в роли сценариста и режиссера, очень гордился тем, как у него получилось создать достаточно драматические сцены без какого-либо текста вообще. Еще одна его придумка: сбегая с готовой взорваться планеты, героиня может заглянуть в одну из комнат лабиринта и выпустить на волю зверушек (которые затем спасаются на ее корабле). Самус же у нас великодушная, помните?

После Super Metroid в истории сериала наступило затишье, которое продлилось целых восемь лет. Фанаты желали продолжения, но понимали, что вписать его в сюжетную канву будет нелегко (последний метроид ведь погиб от руки Mother Brain). Сакамото не возражал против сиквела, но, по его словам, для затравки требовалась какая-то хорошая идея, – и вышло так, что никто не придумал, как грамотно реализовать Metroid на Nintendo 64. Тем временем Гунпей Ёкой, руководивший созданием сериала, потерпел фиаско с Virtual Boy, покинул Nintendo и вскоре погиб в автокатастрофе. А Кодзи Игараси скрестил традиционно линейную платформенную Castlevania с адвенчурными элементами «Метроида» и получил Symphony of the Night – общепризнанно лучшую игру сериала. После «Симфонии» заимствования настолько укоренились в вампироборческом цикле, что со временем весь жанр двумерных платформенных action-adventure окрестили Metroidvania.

Многолетний перерыв наконец закончился в 2002-м, когда практически одновременно на свет появились аж две части Metroid. Одну из них, трехмерную, продюсировал дотянувшийся-таки до «Метроидов» Миямото – но о ней мы расскажем чуть позже. Вторая же была классической, двумерной, разработанной под руководством Сакамото, который нарек свое творение Metroid IV. И вышла она на подоспевшей к тому времени портативной платформе, по мощности сопоставимой со SNES, – на GBA.

В Metroid Fusion Сакамото-сценарист разошелся не на шутку. Самус впервые заговорила – поначалу ограничиваясь внутренними монологами, а затем и вслух. С героиней произошло самое значительное преобразование, которое только можно было себе представить. Чтобы спасти девушку от «икс»-паразита, внедрившегося в нервную систему, ученым пришлось наделить ее генами метроидов (упоминание Alien: Resurrection тут кажется уже совершенно излишним ввиду полнейшей очевидности). Более того, поручая Самус миссию по истреблению «иксов», Федерация обязывает ее во всем подчиняться указаниям компьютера-советчика – неслыханное унижение для свободолюбивой героини!

И для многих не менее свободолюбивых игроков, как выяснилось. Гадкий AI, указывающий, куда идти, и нагло захлопывающий двери, ведущие «не туда», напрочь лишил Fusion едва ли не главного, за что фанаты ценили сериал. Право слово, что за Metroid без самостоятельного исследования мира? Обретя наконец-то нарратив, Fusion стала абсолютно линейной, и из-за этого, а также из-за практически не изменившегося арсенала Самус, недовольных четвертой частью хватало.

Впрочем, собственно на сюжет мало кто жаловался. Особый интерес вызвала концовка: выяснялось, что AI-опекун – на самом деле Адам Малкович, бывший начальником героини во время ее службы в силах Федерации, который отдал жизнь ради спасения Самус. Он принимает сторону Охотницы и помогает ей уничтожить всех «икс»-паразитов, не оставляя Федерации шансов использовать их в своих экспериментах (и тем самым поставить под угрозу всю галактику). Вдвоем (не считая зверьков из Super Metroid, расплатившихся со своей спасительницей той же монетой) Самус и Адам оказываются, по сути, врагами всей Федерации – неплохой поворот, не правда ли?

Неудивительно, что поклонники захотели продолжения – однако оно так и не последовало. Сакамото решил переписать уже ставшую канонической историю, или, говоря иными словами, взялся за реткон. Заставив Самус говорить, он вознамерился вернуться к «немой» преды-



Самус засветилась во всех трех частях файтинг-сериала Super Smash Bros. В последней – аж в двух ипостасях: в Power Suit и Zero Suit (Super Smash Bros. Brawl).





Оригинальный дизайн крокомайра был таким милым, что игрокам не хотелось убивать босса (Super Metroid).



Первое издание Nintendo DS, в которое вошла демка Metroid Prime Hunters.

стории и наполнить ее подробностями. На это намекали еще концовки японской версии Fusion, где будущая Охотница тренировалась под началом старцев чозо. За авторством Сакамото вышла двухтомная манга Metroid, предварявшая события первой части игры, а вскоре подоспел и римейк оригинала.

Metroid: Zero Mission (именно так Самус в манге окрестила свою миссию на Зебесе), последняя на данный момент классическая часть сериала, была в целом встречена тепло (правда, некоторые особо упертые поклонники жаловались, что толковая переделка самого первого выпуска уже есть – Super Metroid, до уровня которой Zero Mission все же не дотянула). В отличие от Fusion она вышла нелинейной и весьма простой: с удобным управлением, новыми приемами в арсенале Самус и расставленными повсюду халявными «лечилками». В конце игроков ждал традиционный сюрприз – когда Охотница уже, казалось бы, покончила с Mother Brain и пиратами, вражеское подкрепление сбивает ее корабль, и героиня, лишившись костюма, вынуждена прятаться от пиратских патрулей до тех пор, пока не найдет запасной костюм среди руин чозо. Стелс на удивление хорошо вписался в геймплей Metroid и внес приятное разнообразие в Zero Mission.

И с тех пор – с 2004 года – двухмерные «Метроиды» больше не появлялись. Из года в год ходили слухи, что разрабатывается новая часть для DS (по информации журнала Game Informer, она должна была называться Metroid Dread), но анонса так и не последовало, и в недавних интервью Сакамото прямо заявил, что никакого Dread никогда не существовало, хотя в Nintendo и обсуждался подобный проект.

Впрочем, не одними двумерными «Метроидами» были сыты геймеры. Вернемся же к упомянутой ранее трехмерной части, вышедшей одновременно с Fusion и разработанной никому не известной техасской студией. Как так получилось?

История создания Metroid Prime поистине удивительна. В 1999 году Джефф Спангенберг (основатель Iguana Entertainment, известной по Turok), скооперировавшись с Nintendo, создал в Остине компанию Retro Studios и в порыве энтузиазма собрал талантливых разработчиков со всей Америки. На полученные от Nintendo миллионы студия собралась создавать не один, а целых пять проектов для GameCube… и со всеми пятью сразу же начались проблемы. В апреле 2000-го офис посетил Сигеру Миямото, опробовал все игры и остался недоволен. «Это напоминало визит Императора на Звезду смерти», – пожаловался как-то пожелавший остаться неизвестным сотрудник Retro. Несмотря на это, команде доверили новый выпуск Metroid – и вскоре все ее прежние

О чрезмерной сексапильности

В Super Metroid костюм гибнущей Самус раскалывается. Изначально Тору Осава сделал анимацию такой, что в одном единственном кадре барышня оказывалась полностью обнаженной. Разработчикам эта идея нравилась, но потом они сообразили, что в Америке такое не оценят, и «одели» девушку. Озвучивать крик героини взялась Минако Хамано, соавтор саундтрека игры, но мужской коллектив оказался ее работой недоволен – слишком, мол, сексуально это звучало. «В общем, Самус голая, и голос у нее похотливый», – шутит Осава.

Metroid II в цвете

Сложно найти человека, которого не удручала бы двухцветная палитра Metroid II. Аргентинец под ником DoctorM64 работает над полихромным римейком игры. За прогрессом можно следить на сайте http://metroid2remake.blogspot.com





проекты (американский футбол, экшн на машинах, RPG Raven Blade и другие) были закрыты.

Тем временем Спангенберг практически полностью перестал появляться в офисе, приставив к разработчикам надсмотрщиков, начал транжирить корпоративные казенные деньги и заниматься прочими непотребствами. В 2001-м Nintendo надавила на нерадивого начальника, выкупила у него контрольный пакет акций за смехотворный $1 млн. и превратила Retro в свою внутреннюю студию. С тех пор влияние «Большой N» на процесс разработки возросло. Поначалу Metroid Prime задумывали как шутер с видом от третьего лица, но у разработчиков постоянно возникали трудности с камерой и геймплеем, и под влиянием Миямото курс решили сменить. Так и протекало создание «Прайма»: постоянная переписка, регулярные видеоконференции, трудности перевода. Один из бывших сотрудников Retro вспоминает: «Миямото кричал на нас по полторы минуты, а потом переводчик просто говорил «Он огорчен». Создатель Марио впоследствии говорил: «Если я и злюсь, так это только потому, что очень хочу сдвинуть проект с мертвой точки». И вопреки всем ожиданиям, он своего добился.

Ведь, казалось бы, создавшаяся с таким трудом Metroid Prime должна была получиться чем-то совсем несуразным. В конце концов, даже не знающие о внутренних неурядицах в Retro люди, услышав, что «Метроид» делают трехмерной, да еще и с видом от первого лица, торопились поставить крест на любимом сериале. Но когда игра наконец вышла, она превзошла все самые смелые ожидания. «Прайм» оказалась образцовой, практически идеальной адаптацией «Метроида» под 3D. В ней была потрясающая по меркам 2002 года (и до сих пор приличная) графика, отличный саундтрек от Кендзи Ямамото (Super Metroid), а самое главное – столь любимая фанатами свобода исследования огромного открытого мира, который казался настолько живым, что дух захватывало. «Прайм» не превратилась в шутер, как того многие боялись, и осталась action-adventure в той же степени, что и ее двумерные предшественницы. Это отразилось на управлении: игроков не вынуждали все время целиться, достаточно было лишь один раз навести оружие на конкретный объект или противника, как Самус начинала кружить вокруг намеченной жертвы. «Прайм» также сохранила присущую Super Metroid ненавязчивость повествования (от которой сам Сакамото впоследствии отказался в Fusion и Other M): вся обширная предыстория раскрывалась через сканирование многочисленных наскальных надписей, компьютерных терминалов и элементов декораций. За это стоит благодарить Миямото, который на ранней стадии разработки задал авторам вопрос: «А что если бы у Самус была голова жука?» Таким образом именитый геймдизайнер намекал, что различное восприятие реальности может стать частью игровой механики. Это нашло отражение в системе «визоров», позволяющих Самус по-разному анализировать окружение: в Metroid Prime дебютировали сканер, тепловизор и позволяющий видеть скрытое «рентгеновский» режим.

В то время как трехмерные Castlevania выходили не ахти, Metroid Prime вмиг забралась на верхушку топа gamerankings.com, где до сих пор входит в пятерку лучших проектов за всю историю индустрии. На волне успеха Nintendo тут же заказала Retro сиквел. Он последовал быстро – уже через пару лет. Metroid Prime 2: Echoes оказалась сложнее, линейнее и в целом заметно слабее блистательного оригинала. Целостный мир с разнообразными локациями уступил место планете, существующей в двух параллельных измерениях, – Самус приходилось регулярно перемещаться туда-сюда. Во втором «Прайме» впервые появился и мультиплеер – задуманный как экспериментальное дополнение к полноценной одиночной кампании, но на деле оказавшийся достаточно забавным способом времяпрепровождения. Правда, релиз Echoes практически совпал с выходом самой ожидаемой игры того времени (вдобавок со схожим сеттингом и близкой по жанру) – Halo 2, и это пагубно сказалось на продажах.

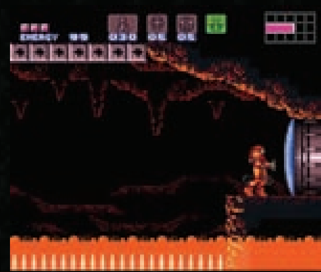
Пока в Retro Studios готовилась заключительная часть трилогии, состоялся дебют Nintendo DS – первой ласточки «революционного» направления Nintendo. Руководство «Большой N» сочло, что Metroid отлично продемонстрирует уникальные возможности новой консоли, и, раз уж создатели настоящих «Праймов» были заняты, передало разработку портативной версии в руки Nintendo Software Technology, что в Редмонде. Демо Metroid Prime Hunters, озаглавленное First Hunt, вкладывали в первые партии Nintendo DS в Америке и Европе.

Полная же версия последовала через полтора года. Как «Метроид» Hunters, прямо говоря, была совсем никудышной: разработчики из Редмонда скопировали великолепные находки коллег из Остина, но толковых геймдизайнеров среди них не нашлось, и поэтому одиночный режим «Охотников» получился без пяти минут провальным. Да и сюжет Hunters не представлял никакого интереса: он не был уместен ни в трилогии Prime, ни даже в основном цикле: в игре даже метроиды ни разу не появились! Зато невиданных высот достиг мультиплеер: семь Охотников с уникальными способностями и разительно отличающейся манерой поведения, множество разновидностей оружия и бонусов, 26 арен, возможность свободно играть с противниками по всему миру через Wi-Fi, встроенный войс-чат и скрупулезно выверенный баланс – где еще такое



Вверху – скриншот из Castlevania: Harmony of Dissonance. Внизу – череп Крокомайра из Super Metroid. Совпадение или пасхалка от Игараси?









Speedrun!

Присущие сериалу нелинейность и зависимость концовок от затраченного времени породила феномен под названием speedrun – прохождение игр в максимально сжатые сроки. Metroid заманивала «гонщиков», обещая показать полуобнаженную Самус; другие игры – нет, но это не помешало «спидраннерам» скрупулезно просчитывать оптимальные маршруты, а затем удивлять геймерское сообщество рекордами. Final Fantasy VII за семь часов? GTA: Vice City за два? Super Mario Bros. за пять минут? Diablo за три минуты с копейками? Звучит невероятно, но это возможно. Проверите сами на сайте http://speeddemosarchive.com



Metroid Prime Hunters стала эталоном, демонстрирующим возможности Nintendo DS.



встретишь на портативках? Не говоря уже о том, что графика в Hunters была и, пожалуй, по сей день остается эталонной для DS. Возвращаться к «красавице», правда, уже не столь приятно: вышла DS Lite, которая лучше «толстушки» во всем, кроме удобства игры в Hunters. Мультиплеерные баталии требуют частого нажатия «шифтов», а в уменьшенной версии консоли это делать совсем не с руки – аж пальцы сводит. Стоит попробовать «Охотников» на DSi XL – может быть, там окажется лучше?

Между демо и полной версией Hunters вклинилась еще одна сторонняя разработка – Metroid Prime Pinball, пересказ похождений Самус по планете Tallon IV в пинбольном виде. Лучший повод создать пинболл «по мотивам» сложно представить: в конце концов, где еще вы найдете персонажа, умеющего сворачиваться в шарик (ну, кроме Соника, но он и так получил Sonic Spinball на заре карьеры)? MPP удалась на славу: и играть было интересно, и отсылки к первой части радовали.

А последняя на данный момент глава космической эпопеи наверняка еще свежа в памяти геймеров: вышедшая на Wii Metroid Prime 3: Corruption показала класс и в графике, и в управлении, и в сочетании традиционного свободного исследования миров с насыщенным событиями сценарием а-ля Fusion, по зрелищности не уступая топовым проектам для «старших» консолей. Она блистательно завершила трилогию от Retro Studios (которую те впоследствии выпустили на одном диске, приспособив первые две части под Wii-управление), оставив игроков в недоумении: что же дальше?

На E3 2009 было объявлено о заключении еще одного неожиданного союза: для производства следующей части, Metroid: Other M, Nintendo объединила усилия с Team Ninja из Tecmo! У руля встал Ёсио Сакамото и он намерен сделать повествование ярким, как никогда прежде. Действие Other M, по словам самого автора, будет происходить между событиями Super Metroid и Metroid Fusion – то есть, нас ждет еще один мидквел. Остается надеяться на то, что когда-нибудь Ёсио Сакамото перестанет дописывать предысторию и возьмется наконец-то за продолжение приключений многократной спасительницы галактики. СИ

METROID В КАРТИНКАХ

Комиксы сопровождали Самус на протяжении всего существования сериала. Уже в 1986 году к релизу первой части в Японии вышла юмористическая манга, описывающая полное прохождение игры – с советами по убийству боссов, информацией о врагах и полными картами локаций (что, пожалуй, было полезнее всего остального). Самус в ней, да и в мануале к игре, позиционировалась как киборг, причем вполне мужеподобный (концовку авторы манги решили не спойлерить).

В 1990 году Самус появилась в позорном (как, пожалуй, и все, что выходило в то время по мотивам продукции Nintendo) комиксе Captain N: The Game Master, в котором встретились персонажи множества популярных игровых сериалов. Американцы увидели героиню вовсе не такой, какой девушка представала в манге: она стала жадной, эгоистичной, злобной и вдобавок ко всему влюбилась в протагониста. К счастью, ее не включили в список действующих лиц одноименного мультсериала (немного странно, учитывая, что Mother Brain была там главной злодейкой.

Чуть более любопытны с точки зрения канона посвященные Metroid выпуски Nintendo Comics System (цикле комиксов, куда входили и вышеупомянутый Captain N, и произошедшие в конкретных игровых вселенных истории). В них Самус стала блондинкой (в оригинальной игре цвет ее волос был рыжим, но это можно списать на ограниченную цветовую палитру NES) и впервые встретилась с другим Охотником.

К японскому релизу Super Metroid вышел небольшой цикл комических четырехпанельных зарисовок из жизни Самус. В ёнкомах часто обыгрывались ее возможность сворачиваться в шарик, любовь к малютке-метроиду, а также клише вроде проваливающихся полов и использования ракет для открывания дверей.

В том же 94 году в журнале Nintendo Power публиковался комикс по мотивам Super Metroid, в котором появились персонажи, впоследствии вошедшие в официальный «пантеон». Среди них – конгрессмен Галактической Федерации Китон и шеф полиции Харди; Охотник Армстронг Хьюстон, одетый на манер Самус и напрашивающийся к ней в партнеры; вырастивший барышню представитель вымирающей расы чозо по имени Старая Птица. Сюжет в общих чертах совпадал с событиями игры (с заметной поправкой на четырех лишних персонажей), а волосы у героини почему-то оказались фиолетовыми.

Собственно, каноничными Китона и Харди сделала манга Metroid, вышедшая перед релизом Zero Mission и сочиненная не кем-то там, а самим Ёсио Сакамото. Она рассказывала всю историю Самус с детства на KL-2 до осуществления кровной мести над Ридли во время миссии на Зебесе (уже в ходе первой части). В двухтомнике достаточно хорошо была показана и Галактическая Федерация со всеми своими проблемами, цивилизация чозо, да и мотивация злодеев казалась убедительной). В Интернете можно найти неофициальный перевод этой манги – не поленитесь, она стоит того.

В первые годы нового тысячелетия в Японии выходила манга «Самус и Джои», рассказывающая, как малолетний хулиган Джои помогал Охотнице бороться с космическими пиратами. Выполненная чуть ли не в SD-стиле и сочиненная какими-то совсем левыми людьми, она особого интереса не представляет.

Зато вполне удался нарисованный силами Dreamweave и Dark Horse Comics для журнала Nintendo Power короткий (всего 25 страниц) комикс, вобравший в себя некоторые из наиболее запоминающихся эпизодов Metroid Prime. Авторы поняли, что репликам в «Прайме» не место, и позволили себе лишь чуть-чуть пролить свет на мысли Самус, но не более того. А последней на данный момент книжкой по сериалу является Metroid Prime: Episode of Aether, манга по мотивам MP2: Echoes, выходившая с июля по сентябрь 2005-го в ныне закрывшемся журнале Comic Con Con. Впрочем, там Самус вновь обретает партнеров (на такой планете, как Aether, видеть в числе выживших ребенка и старика ну очень уж странно).



Появление полуобнаженных барышень в рекламном ролике Самус собьет с толку любого, кто не знает пола героини (манга Metroid, 1986).



Несчастной Самус постоянно приходится нянчиться с ущербными существами. Например, с мальчиком, думающим, что он взаправду помогает Охотнице (Samus and Joey, 2002).



Самая драматичная сцена Super Metroid в комикс почему-то не попала: здесь последнего метроида застрелил недотепа Харди, не признавший в нем вчерашнего малютку (комикс Super Metroid из журнала Nintendo Power, 1994).

КАНОНИЧЕСКАЯ ХРОНОЛОГИЯ

История вселенной Metroid неразрывно связана с расой птицеподобных чозо. Их цивилизация достигла невиданного технологического прогресса, причем не в ущерб духовности, но эти достижения дались орнитообразным дорого: сперва у них атрофировались крылья, затем практически до нуля упала рождаемость. Стареющие и постепенно вымирающие чозо борются за будущий мир во вселенной по-своему. Обнаружив на удаленной планете SR388 паразитов (названных ими «икс»), способных к мимикрии, они быстро прикинули чудовищные последствия распространения этих тварей по галактике и создали для истребления паразитов биологическое оружие – метроидов.

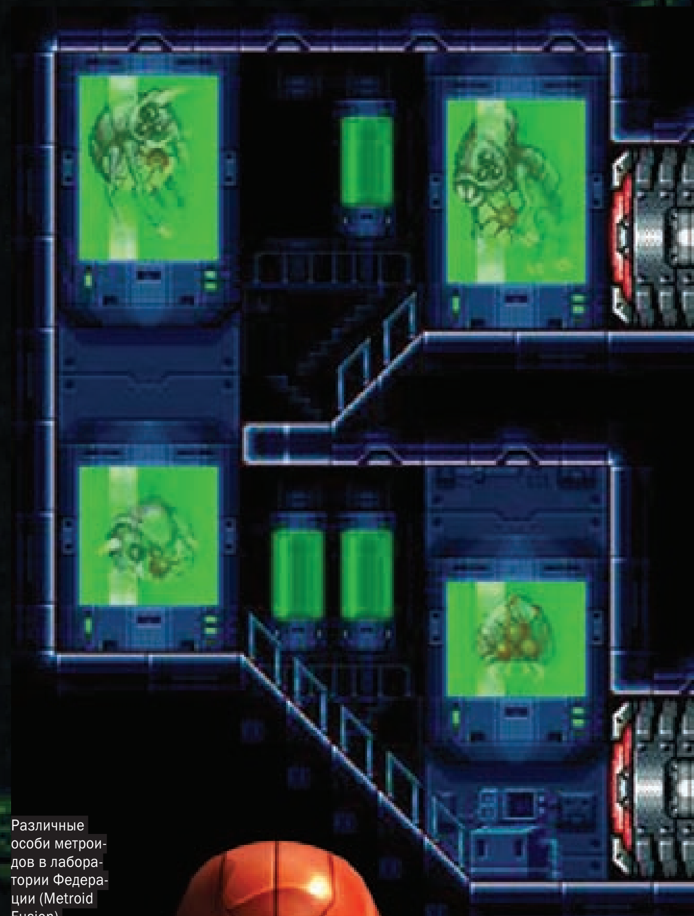
Один из кораблей чозо оказался поблизости человеческой колонии K-2L, которую разгромили космические пираты во главе с Ридли, и подобрал единственного выжившего – девочку по имени Самус Аран. На планете Зебес, куда спасители привезли Самус, люди выжить не могли – так что пернатые кудесники наделили ее собственными генами и облачили в суперкостюм со встроенной в руку пушкой, а заодно обучили премудростям боевого ремесла. И, когда девочка подросла, она покинула свой второй дом, чтобы присоединиться к Галактической Федерации и бороться с космическими разбойниками.

В отсутствие Самус пираты нападают на Зебес. Mother Brain, созданный чозо органический суперкомпьютер, предает «родителей» и переходит на сторону врага, рассчитывая с помощью огромной армии легко подчиняемых воинов и высасывающих жизненную энергию метроидов покорить галактику и установить в ней свой порядок. После того, как атаки Федерации оказываются безрезультатными, за дело берется Самус, хорошо знающая Зебес, где она провела большую часть жизни. Отомстив Ридли, героиня побеждает Mother Brain и уничтожает лабораторию, в которой пираты размножали метроидов при помощи радиации (Metroid/Metroid Zero Mission).

Впоследствии Самус перехватывает сигнал бедствия фрегата «Орфеон» – одного из пиратских кораблей, успевших покинуть Зебес с метроидами на борту. Преследуя бегущего с «Орфеона» механического Ридли, Охотница прилетает на планету Tallon IV, пораженную фазоном – радиоактивной субстанцией, которую пираты активно использовали в своих экспериментах по производству биологического оружия. Источник заразы находится в кратере, возникшем из-за падения метеорита. Ранее обитавшие на Tallon IV чозо запечатали его. Самус побеждает пиратов, метроидов и Ридли, открывает доступ в кратер, где встречается с Metroid Prime – существом, которое было причиной всех здешних фазоновых бед, – и расправляется с ним. В конце битвы, однако, монстр срывает фазоновую оболочку скафандра Самус – и это позволяет ему появиться в сиквеле в новом облике (Metroid Prime/Metroid Prime Pinball).

Перед тем, как продолжить свои злоключения с фазоном, Самус выполняет еще одно поручение Федерации: исследовать далекую звездную систему, откуда поступают странные телепатические сигналы. В них содержится сообщение, обещающее невиданную силу тому, кто разыщет в этой самой системе секрет. Самус и шесть Охотников-конкурентов раскрывают тайну послания – его отправляло существо, именуемое Горея, уничтожившее здешнюю цивилизацию и поглотившее все ее вооружение. Охотники не способны противостоять чудовищу, но хитрая Самус при помощи комбинации разных зарядов получает доступ к омега-пушке, тайному оружию погибшего народа, и одерживает победу (Metroid Prime Hunters).

Следующим заданием наемницы становится поиск пропавшего патруля Федерации, преследовавшего пиратов у планеты Aether. Спасти морпехов Самус не успевает, зато обнаруживает своего фазонового двойника – переродившегося Metroid Prime. Преследуя доппельгангера, героиня обнаруживает темную сторону Aether, возникшую в результате падения на планету – представьте себе! – фазонового метеорита. Обитатели теневого мира быстро растаскивают на сувениры все апгрейды суперкостюма воительницы, оставляя ее беззащитной, а последний из аборигенов Aether возлагает на широкие плечи Самус нелегкую задачу: перекачать всю энергию из темного мира в светлый.



Различные особи метроидов в лаборатории Федерации (Metroid Fusion).





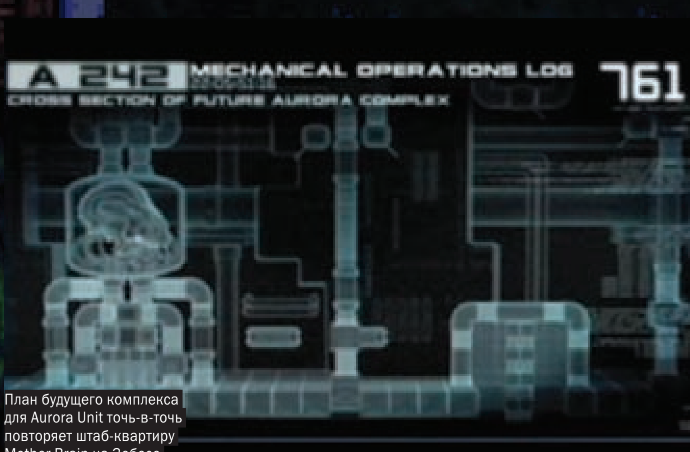
Первое появление Адама Малковича в человеческом облике (Манга Metroid, 2002).



В трейлере Other M воссоздана сцена гибели усыновленного Самус метроида-малыша от атаки Mother Brain.



Малкович в грядущей Other M. Достаточно похож, не правда ли?



План будущего комплекса для Aurora Unit точь-в-точь повторяет штаб-квартиру Mother Brain на Зебесе (Metroid Prime 3: Corruption).

ОХОТНИЦА ВНОВЬ ВОЗВРАЩАЕТСЯ НА ЗЕБЕС И ОБНАРУЖИВАЕТ, ЧТО ПИРАТЫ РЕШИЛИ НАСТУПИТЬ НА ТЕ ЖЕ ГРАБЛИ, ОПЯТЬ ПОСТРОИВ БАЗУ В НЕДРАХ ПЛАНЕТЫ.

Что она и делает, попутно расправляясь и с порождениями тьмы, и со своим злобным клоном. С последним, правда, не окончательно (Metroid Prime 2: Echoes).

Через полгода Федерация призывает Самус и трех других Охотников, чтобы расследовать пропажу одного из органических суперкомпьютеров под названием Aurora Unit (во многом напоминает Mother Brain, но добиться мирового господства пока не собирается) и спасти еще несколько «Аврор» от вируса, которым их заразили вездесущие космические пираты. Не успел закончиться брифинг, как планы тут же меняются. Флот Федерации и базу на близлежащей планете атакуют пираты, а вскоре выясняется, что к месту событий летит Левиафан – так прозвали напичканные фазоном метеориты, фигурирующие во всей трилогии. Помогая друг другу, четверка Охотников активирует планетарную систему защиты и предотвращает падение Левиафана. Однако в это время на них нападает Темная Самус и облучает фазоном. Очнувшись через месяц, героиня выясняет: все ее тело настолько пропитано радиоактивной субстанцией, что Федерации пришлось придумать специальное устройство, позволяющее регулировать уровень заражения. Она также узнает, что тройка Охотников, работавших вместе с ней, уже отправилась выполнять изначальную миссию по доставке антивирусной вакцины «Аврорам», но от товарищей давно ни слуху ни духу. Следуя за ними, Самус обнаруживает, что из-за заражения фазоном все трое переметнулись на сторону ее вредоносного доппельгангера, и в итоге вынуждена лично расправляться с бывшими коллегами. Затем Охотница помогает силам Федерации взять штурмом родную планету космических пиратов, выясняет, откуда летят Левиафаны, и отправляется на планету Phaaze, источник всего фазона в галактике. После победы над Темной Самус, объединившейся с пропавшим Aurora Unit, Phaaze теряет стабильность и гибнет, гарантируя, что больше фазоновой угрозы для мира не существует (Metroid Prime 3: Corruption).

Избавившись от одной беды, Федерация нанимает Самус для окончательного решения вопроса с метроидами. Охотница посещает SR388 и зачищает там на удивление немногочисленную популяцию монстров. После победы над королевой героиня обнаруживает только-только вылупившегося малютку метроида и оставляет его в живых (Metroid II: Return of Samus).

Из лаборатории, куда Самус сдала своего попутчика с SR388, последнего метроида похищает Ридли. Охотница вновь возвращается на Зебес и обнаруживает, что пираты решили наступить на те же грабли и отстроили новую базу в недрах планеты. Для нее, однако, становится неожиданностью тот факт, что враги наделили ранее беспомощную Mother Brain большим механическим телом и мощнейшей лучевой атакой, оставляющей Самус совершенно беспомощной. На выручку приходит спасенный ранее метроид и, сохранив жизнь Самус, гибнет (Super Metroid).

По просьбе биологов, построивших исследовательскую станцию над SR388 (и приютивших спасенных ранее зверьков), Самус сопровождает их во время экспедиции на планету. Которая должна быть достаточно безопасной в отсутствие метроидов – да как бы не так. Оставшись без конкуренции и быстро расплодившись, «икс»-паразиты всерьез взялись за Охотницу. Повреждения, нанесенные инопланетными гадами, оказались практически фатальными, но находчивые ученые приготовили сыворотку из сохранившихся клеток последнего метроида и с ее помощью спасли Самус жизнь. С бронекостюмом, однако, пришлось расстаться хирургическим путем. Его зараженные обломки отправили на экспертизу к биологам, где поврежденные детали, благодаря живущим в них паразитам приняли боевую форму, перебили персонал и подчинили себе всю лабораторию. На месте Самус обнаруживает, что Федерация втайне разводила метроидов и имеет виды на «иксов». К счастью, поставленный присматривать за ней искусственный интеллект оказывается Адамом Малковичем, бывшим командиром девушки. Он помогает героине инициировать самоуничтожение лаборатории и направить детонирующий комплекс на SR388, стерев тем самым все следы существования «икс»-паразитов. В итоге Самус оказывается не только начиненной ДНК метроидов, но и преступницей в глазах Федерации (Metroid Fusion). **СИ**

Круглый стол

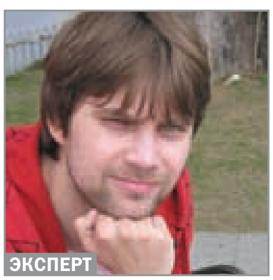
с Александром Щербаковым

Мнение участников дискуссии может не совпадать с мнением редакции и даже прямо ему противоречить. Мнение участников дискуссии может не отражать официальную позицию компаний, сотрудниками которых они являются (в случаях, если они являются сотрудниками каких-либо компаний).

› Тема обсуждения: ПОЧЕМУ МЫ С РАДОСТЬЮ ИГРАЛИ В ПЛОХИЕ ИГРЫ?

Смысл рубрики «Круглый стол» достаточно прост. Ведущий – которым, как вы уже поняли, является Александр Щербаков – собирает несколько экспертов за одним столом (или если с этим проблемы – за одной телефонной или видеоконференцией). Дается тема, участники в свободной форме делятся своим мнением. В дискуссиях будут принимать участие интересные люди из индустрии, профильной журналистики, а также, возможно, эпизодически и неэксперты, а просто люди с любопытным мнением. И, конечно, с подвешенным языком.

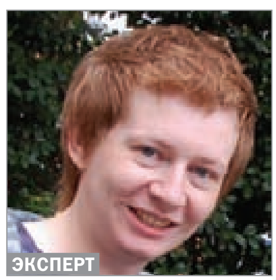
В дискуссии принимают участие:



ЭКСПЕРТ

Александр Щербаков

Человек и пароход. Глава студии Dreamlore. Ведущий рубрики «Круглый стол».



ЭКСПЕРТ

Константин Говорун

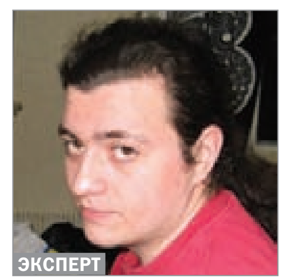
Главный редактор «Страны Игр».



ЭКСПЕРТ

Виктор Перестукин

Эксперт в области компьютерных и видеоигр. Бывший редактор журналов «Страна Игр», XS Magazine, PC Gamer. В данный момент – игроблоггер.



ЭКСПЕРТ

Святослав Торик

В дополнительных представлениях не нуждается. А еще он ведет неанонсированный проект в компании Q1.

Сразу нужно отметить, что наша сегодняшняя дискуссия достаточно быстро вышла за рамки заданной темы. Стали затрагиваться, в том числе, вопросы казуализации игр. Плюс все мутировало в ностальгические ретро-посиделки – и это, на самом деле, может быть полезно почитать в том числе и всем тем, кто толком не застал девяностые.

АЩ: Почему, когда мы были маленькими, мы с радостью играли в дерьмовые игры? А сейчас вот мы сидим тут такие и рассуждаем, что вот «Метро 2033» – это как-то вот что-то, тут такие недочеты, а тут – сякие. Doom 3 у нас, простите, «не оправдал ожиданий». А еще пятнадцать лет назад мы играли в Toxic Crusaders и говорили: «Ну, нормальная игра, круто, идем шваброй всех бьем». Проходили до конца. Почему это происходило?

ВП: Давайте обсудим самый банальный вариант: потому что других игр, собственно, и не было. Мы играли в то, что попадалось, и не могли ни с чем это сравнивать.

АЩ: Ну, почему. Я помню мы с тобой на даче брали откуда-то, например, картриджи для «Денди», их было много, зачастую это были сборники по пять-восемь игр. Причем пять-восемь игр – это хорошие игры. Вот когда их было тридцать или тысяча в одном – это другое дело. Но у нас были как бы нормальные игры. Берешь сборник, а там и Jackal, и Prince of Persia. В то же время мы играли в Toxic Crusaders или в какую-нибудь Banana Prince.

ВП: Ты привязался вот к Toxic Crusaders! Допустим, если мы возьмем его. Я играл в Toxic Crusaders почему? Потому что я этот картридж купил. За свои деньги. В отличие от современного поколения, мы за игры платили всегда. И даже когда перешли на PC, мы покупали пиратские игры, но мы за них платили – не скачивали их бесплатно из Интернета. У нас это в крови: сначала покупали картриджи, потом покупали диски. И когда это детство, денег немного, ты их как-то сэкономил, накопил... У меня была «Денди», «Сегу» семейный бюджет не позволял. И я, как чувак, который купил игру за свои деньги, пытался найти в ней что-то хорошее и реально рубился. Она легкая, правда, была, я ее прошел...

АЩ: Она не была легкая! Просто у тебя была версия с бесконечными жизнями! Я играл в тот же картридж, я все помню!

ВП: Так или иначе, я ее прошел и, кажется, даже перепроходил. Игра ужасная – сейчас я это понимаю.

АЩ: Но раньше-то она казалась нормальной.

ВП: В данном случае, возможно, играло роль то, что ты заплатил за картридж деньги – по тем временам немаленькие. Ты не покупал сто игр сразу – а одну-две. Я думаю, что это можно взять за отправную точку для нашей беседы.

АЩ: Сейчас есть люди, которые покупают игры для PlayStation 3. Легальные игры.

ВП: Хорошая поправка насчет PS3. Про остальные системы с такой уверенностью сказать не можем!

АЩ: У этих людей в коллекции есть, наверное, в среднем игр пять. И они там сидят и рассуждают, что чего-то в Heavy Rain както не так, экшна не хватает. Или, не знаю, обсуждают какую-то другую нормальную, среднюю или хорошую игру и говорят, что зря

деньги потратили. А раньше да, мы считаем, что играли в то, что есть, игр, типа, мало. Но в то же время всегда был выбор, наверное, игр из пятидесяти как минимум.

ВП: У нас не было игровой журналистики! Нас не волновала «ценность для жанра».

АЩ: Это Костин тезис, на самом деле, мы с ним это обсуждали.

КГ: Я сейчас сначала про PS3 скажу. Я понял, почему фанаты этой приставки так борются за игры для нее. Если журнал пишет, что игра – тихий ужас, они говорят что нет, это самая лучшая игра в мире. Почему? Потому что они за нее заплатили. А фанаты Xbox 360 – они ее скачали, им наплевать, скачают еще.

А про игровую журналистику – дело в том, что в детстве не было даже «Великого Дракона». И когда он – вернее, «Денди: Новая реальность» – появился, он не писал, что игра плохая. Там не было оценок, не было критики. Тогда никто еще не объяснил геймерам, что бывают плохие игры. Я впервые прочитал об этом в каком-то сборнике, типа прохождений для Mega Drive. Там было написано, что игра Skeleton Krew «не оправдала ожиданий». Я сидел и не понимал. Они говорят, что показали скриншоты, все хорошо, а вышла игра и она оказалась плохой. Что они имеют в виду? Я пошел к другу, взял у него картридж, поиграл. И тут я начал догонять: стал вспоминать их слова и находить недостатки. Но пока мне не сказали, что бывают недостатки – я их не искал. А потом «открылись глаза», «снял розовые очки»: я научился видеть в играх плохое.

СТ: На самом деле, с информацией проблем не было, потому что еще до «Денди» был, например, «Видео-Асс Корона». Там, правда, про приставочные игры не писали, но меня PC тоже интересовал. Да, и там на обложке каждого номера сообщали, что здесь нет ничего про черепашек-ниндзя.

Смысл в том, что у нас была туча времени. Нам было по 10-12 лет, мы после школы домашку не делали – мы врубали приставку или шли к приятелю и у него врубали приставку. Мы могли попробовать вообще все-все-все. И если какой-нибудь Ninja Gaiden 3 нам не давался, мы выкидывали картридж и ставили Chip & Dale, например. У нас был выбор, у нас было до фига во что играть. Мы вполне могли отличить хорошую игру от плохой. M.C. Kids, где был product placement «Макдональдса», - страх и ужас, но даже тут можно было найти что-то, пройти до второго уровня, сказать: «Все, я не могу больше в это играть!». Пойти в магазин, поменять на что-то другое – доплатить, условно, 10 рублей и купить, например, The Hunt for Red October. Я не понимаю, к чему вот это: дерьмовые игры были или не дерьмовые – я не вижу проблемы вообще.

АЩ: Но мы в них реально играли и радовались.

ВП: Давайте каждый вспомнит говенную игру.

СТ: Ninja Gaiden 3!

ВП: Не, вот я готов поспорить!

АЩ: Это отличная игра! Получи, фашист, гранату – Monster in My Pocket. Реально сраная игра.

ВП: А я играл в пиратскую версию – Flash & Batman.

АЩ: Да-да – мелкие Флэш и Бэтмен бегают по столу на кухне. Я вот еще озвучу непопулярное мнение: если так по-хорошему разобраться, Ghosts n' Goblins – плохая игра.

СТ: Здесь я абсолютно согласен!

ВП: Кто-нибудь прошел первый уровень? *(Звучит дружный смех.)*

СТ: О, а кто играл в Pitfall оригинальный, для Atari? Я вообще не понимаю, как в нее можно играть. Это вот как E.T. считается худшей игрой для этой приставки – но это то же самое.

АЩ: Я в свое время писал в «XS Magazine» материал про Atari Flashback – ретро-приставку, которую Atari несколько лет назад выпускала. Там вшито в нее было двадцать самых крутых игр, на которые права у них были. Из двадцати игр играть можно в две. Оставшиеся восемнадцать – ужас, чудовищный неиграбельный кошмар. Включая классический Battlezone. Но нужно понимать, что это все преимущественно проекты начала 80-х или даже конца 70-х. А тут уже какое-то более продвинутое время. Мы могли запустить, не знаю, Mario, могли запустить Jackal – я просто называю первое, что в голову приходит. Что там у нас еще такого крутого было, во что мы рубились?



Вверху: Ghosts 'n Goblins. Как минимум трое участников дискуссии испытывают к игре настоящую ненависть. Четвертый, кажется, тоже – но скрывает это.

СТ: Ice Climber!

АЩ: Иди на х**!!!

СТ: Вы ничего не понимаете, я прошел Ice Climber!

АЩ: У меня двоюродный брат проходил этот Ice Climber – это его любимая игра была. И он на даче играл в нее каждый день! Я его готов был убить!

ВП: Я проходил Bomberman.

АЩ: Bomberman – это крутая игра!

ВП: В конце Бомбермен превращается в Лоуд Раннера. Никто не знал об этом.

СТ: А мультик показывают? *(смеется)*

ВП: Это известная тема, показывают ли мультик. Причем она преследует нас с «Ну, погоди!» электронной. *(смеется)*

АЩ: Мы играли в неплохие пиратские варианты Street Fighter – типа Master Fighter II. Это было интересно. Но почему мы в это же время играли в... я не скажу в Ghosts n' Goblins, потому что надо быть безумным идиотом, чтобы в это играть, но мы играли в совершенно левые дурацкие платформеры. Или просто в безликие, типа, не знаю, Kage...

СТ: Kage неплохой был.

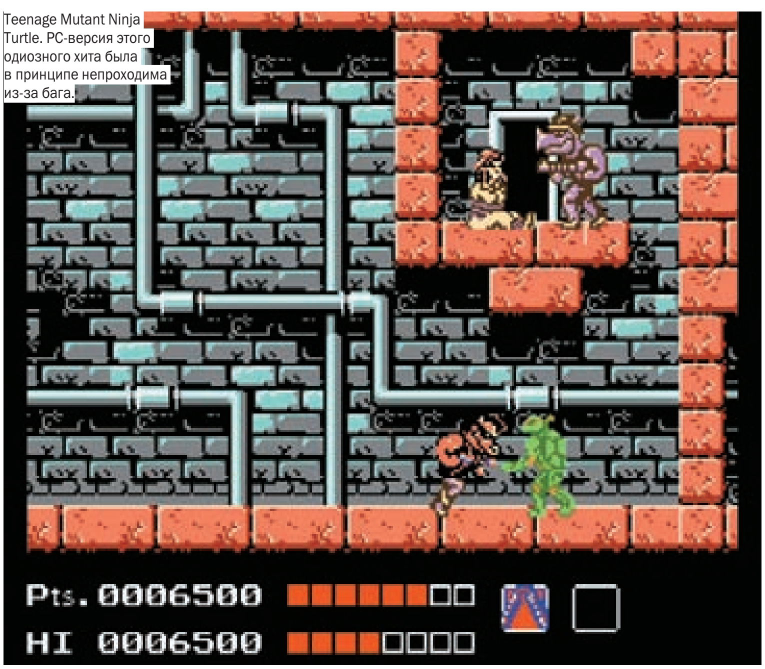
АЩ: Ну или Monster in My Pocket!

КГ: Когда «Денди» пришла в Россию – это было году в 91-м, может, в 90-м. А в оригинале на Западе она вышла в 1985 году, в Японии и того раньше. Уже несколько лет существовали для нее игры. И многие древние игры у нас не издавались, не привозились. А некоторые – типа того же Super Mario Bros. – привозились. И они казались на класс ниже, потому что к 90-му году уже выходили намного более крутые вещи. Платформа была уже на черти каком году жизни, а про лонч-тайтлы все уже забыли. А у нас оно все сразу.

Кстати, как мы отличали крутые игры на Mega Drive от некрутых? Приходишь в ларек. Просишь продавца поставить игру. Но чаще всего это ничего не значит. Обычно, я просил разобрать картридж и смотрел на микросхемы. Если было написано, что там 16 или 32 мегабита – это крутая игра. А если меньше – это уже плохая.

АЩ: Вообще иногда размер писали прямо на коробках – если он большой, типа 32 мегабит.

ВП: Такая же тема была с картриджами для «Денди» – открываешь и уже по микросхеме смотришь. Но это было развеяно не помню каким картриджем – условно назовем его «Черепашки-ниндзя», которые



Teenage Mutant Ninja Turtle. PC-версия этого одиозного хита была в принципе непроходима из-за бага.



Вверху: Toxic Crusaders. Бесспорно плохая игра, качество которой совершенно не помешала Щербакову и Перестукину пройти ее до конца. И, кажется, даже больше одного раза.

вторые и третьи. А вот первые… В-о-о-о-т! Первые Teenage Mutant Ninja Turtles – это было что-то.

АЩ: Это был мегахардкор. Ты в курсе, что оно продалось по миру тиражом в несколько миллионов копий?

ВП: Собственно, это к вопросу о том, почему мы играли в плохие игры. Мне кажется, надо брать конкретные примеры. Вот мы возьмем этих «Черепах». Ужасная игра на самом деле. Вообще ужасная. Вот самая первая часть, где есть вид сбоку, плюс зачем-то вид сверху. Ходишь там по каким-то лабиринтам, используешь разные приемы черепашек, хотя есть Донателло, который бьет через этажи и перекрытия – все остальные, в общем, не нужны были. То есть, никакого баланса, ничего. Игра отвратительная. Но сделана по лицензии и у нас появилась, когда по телевидению шел мультфильм «Черепашки-ниндзя». Для нас сам сеттинг рулил.

АЩ: Конечно, мы мультики каждые выходные смотрели.

ВП: И поэтому я бился об стену этого геймдизайна, я доходил до последнего уровня. Эти «Черепахи» – стереотипный пример отвратительной игры, сделанной по хорошей лицензии. И не «сборниковской». У нас, помню, была градация игр. «Сборниковские» игры – которых обычно больше десяти на картридже. Всякие Popeye. Super Mario Bros., кстати, который классический.

АЩ: В него у нас вообще никто не играл.

ВП: Вообще не котировался. Вот вторая часть, где можно было выбирать из Марио, Луиджи, грибочка и Принцессы…

КГ: Самое интересное, что это не настоящая Super Mario Bros. 2. Это был какой-то японский платформер, который не имел отношения к Марио (*Yume Kojo: Doki Doki Panic, позже переделаная версия выходила в Японии как Super Mario USA – Прим. ред.*). Но его взяла американская Nintendo и пририсовала всякое. Почему четыре персонажа? Потому что в оригинале тоже было четыре каких-то непонятных. А настоящий Super Mario Bros. 2, японский, я увидел уже только тогда, когда эмуляторы появились.

ВП: Ну так вот про градацию игр. «Сборниковские» мы сразу научились определять. Ну, то есть, примитивная игра – это был главный критерий. Обычно какие-то игры на реакцию, с повторяющимися действиями.

Потом, я помню, у нас игры еще делились на игры со злодеями и без. Игра считалась пройденной только если ты убиваешь последнего босса. Слово «босс» мы не использовали, мы использовали слово «злодей».

АЩ: «Охранник уровня» мы использовали. Я от тебя это услышал, потом и сам стал так называть.

ВП: «Охранник уровня» – это просто босс. А последний босс – это «злодей»! Слово «босс» мы подхватили из игровой прессы. И считали мы «злодеев». Чем больше злодеев ты убил, тем ты был круче. Было, что игра нормальная, она проходится и ты получаешь какие-нибудь очки и «Congratulations Hero!». И это бесило всегда. Проходишь, а тебе даже заставки нет.

АЩ: По-моему «Congratulations Hero!» было, кстати, из игры Revolution Heroes (она же Guerilla War). Где бегали Фидель Кастро и Че Гевара и убивали врагов.

ВП: Да, кстати, задумайтесь, может ли кто-то сейчас сделать игру с Кастро и Че Геварой, которые сражаются с проамериканским диктатором.

Возвращаясь к теме, котировались игры, где можно было убивать злодеев. В частности, поэтому мы играли и в плохие игры тоже. Все, наверное, смотрели на YouTube ролики The Angry Video Game Nerd? Он фактически играет сейчас во все эти игры, которые мы обсуждаем. Плохие они или хорошие – в принципе, он все их обсирает. И действительно, если в них сейчас играть, ты вообще не понимаешь КАК? О геймдизайне имели какие-то странные представления. «А давайте сделаем такой уровень! Я прошел – значит и они пройдут!» Отлично.

КГ: Мне в свое время подарили картридж с «Контрой». Я тогда был в пятом классе, и я чуть не расплакался: играл неделю и не мог пройти первый уровень. Сначала смог пройти первый экран. Потом два экрана. Три экрана. Потом дошел до первого босса. Все прохождение заняло, может, месяца два.

АЩ: Ты прошел игру? Я бросил «Контру», я понял, что могу пройти только до второго уровня.

СТ: Терпение и труд!

КГ: Есть такой момент – современные игры я очень часто не прохожу до конца. Мне все нравится, я играю-играю-играю, дошел до середины. В принципе, игра мне нравится, но дальше проходить уже не хочется. А вот в те древние времена все игры проходили до конца – это было главное мерило успеха. Я могу потратить на «Контру» два месяца, я прошел ее до конца, освоил, осилил – это был предел что ли. Я мог пройти еще раз ее до конца если других игр не было. Но вообще я считал задачу выполненной. И переходил к следующей игре.

С «Контрой» вспомнил еще такой случай. Года три назад была выставка GameX. Там был «Музей видеоигр» и конкурс. Эмуляторы и «Контра». Я подошел, начал играть и сходу дошел до шестого уровня. Просто нон-стоп. Какая-то мышечная память.

АЩ: У меня вообще есть ощущение, что в детстве ты проще надрачивался на все, что угодно. Я когда-то играл в Golden Axe на компьютере. Это был год, наверное, где-то 1992. Я не знал, что в игре есть магия. Без магии я дошел последнего уровня. И запоролся исключительно на том, что не мог перепрыгнуть пропасть – потому что я не знал еще и как делать разбег. Много лет спустя я пытался перепроходить Golden Axe и до последнего уровня уже с магией еле-еле доходил, не с первой попытки.

Мы сейчас, кстати, затрагиваем вопрос, который я тоже хотел поднять и в прошлом Retroactive даже немножко написал. Совершенно не секрет, что компьютерные игры за последние лет 15 очень сильно казуализировались. Потому что то, что было в 80-х и в первой половине 90-х – это был какой ужас, в это зачастую невозможно было играть. Если сейчас кто-то выпустит игру по сложности, как первая «Контра», его убьют к чертям сразу, это издатель не выпустит. Среднестатистический игрок не сможет пройти первый уровень – это как? Причем раньше – и это интересный момент – если человек не мог сразу пройти первый уровень «Контры» (обычно он не мог), он сидел и тренировался неделями. Сейчас если этот человек не сможет пройти первый уровень в условной игре, назовем ее Heavy Rain

НАКЛЕПАТЬ УРОВЕНЬ, А ПОТОМ СКАЗАТЬ «ПРОЙДИТЕ ЕГО, А КТО НЕ ПРОЙДЕТ – ТОТ КОЗЕЛ!» – ЭТО НАМНОГО ПРОЩЕ, ЧЕМ СДЕЛАТЬ НОРМАЛЬНЫЙ ДИЗАЙН.



Monster in My Pocket. У нас в стране была распространена пиратская модификация этой игры под названием Flash & Batman. Можно было поиграть за Бэтмена размером с мизинец.



Вверху: Contra. Один из самых известных образцов доисторических представлений о том, какая у игры должна быть сложность.

Wars, это будет возмущение, это будет ругань, это будут разгромные статьи в прессе по поводу того, что непродуманно, «неоправданный уровень сложности» и все такое прочее. Почему, как вы думаете, это происходит?

ВП: Происходит не потому что «казуализируются», как ты говоришь, – деградируют...

АЩ: Нет, они не деградируют – я в хорошем смысле слова.

ВП: Потому что индустрия и люди, которые в ней работают, становятся профессиональнее. Наклепать уровень, а потом сказать «Пройдите его, а кто не пройдет – тот козел!» – это намного проще, чем сделать нормальный сбалансированный геймдизайн и левелдизайн. Люди задумываются, что и для кого они делают. Это прогресс, это здорово.

КГ: Современные игры используют весь геймпад PlayStation 3 или Xbox 360 – где кнопок что-то около 14 штук. Плюс их сочетания. И все это запомнить довольно сложно. Игра Sonic the Hedgehog на Mega Drive использовала одну кнопку – «прыгать». Ну еще ходить влево-вправо. Играть было довольно сложно, но управление было очень простым и интуитивным. Любой дурак мог понять, что влево – это влево, вправо – это вправо, а прыгать – это прыгать. Ну еще вниз и разгоняться. А современные игры настолько сложны, что заставить человека в управление вникнуть и при этом еще и сделать саму игру тяжелой – у него крыша поедет. Есть куча возможностей, но почти все они не используются. Тот же God of War III. Там много комб, но можно всю игру пройти одной кнопкой, тюк-тюк-тюк.

ВП: «Соник» действительно безумно сложный. Я купил себе сеговский сборник для Xbox 360, где есть Comix Zone и все «Соники». Я понял, что да – я стар для «Соника». Ну реально невозможно.

СТ: Я «Соника» никогда не понимал. Я во второй части дошел до конца, до последнего босса, до Метал Соника, и слился. Потому что я вообще не знаю, как можно в это играть без кодов, без сейвов.

КГ: У меня «Соник» был «настольной игрой». Помню, что вот я сижу, нечего делать: а пройдука я до ужина Sonic 3, четыре часа есть.

Я, кстати, когда недавно в Штатах был, купил себе оригинальные картриджи Sonic & Knuckles и Sonic 3. Которые реально можно вставлять сверху. Я одно время боялся, что это какая-то городская легенда. Но это на самом деле так. Идея была в том, что у них получилась игра, которая не влезала на картридж 16-мегабитный. Они ее разделили на две части – это был, наверное, первый в истории приставочный аддон. То есть вот Sonic 3, а Sonic & Knuckles был аддоном к нему. Можно играть раздельно, но если ты их объединяешь, то можешь играть и за Соника, и за Наклза, плюс появляются один или два секретных уровня, которых не было ни в той, ни в другой игре.

АЩ: Что-то мы совсем в ностальгические дебри ушли! А однозначного ответа по поводу «плохих игр» у нас так и нет.

Несмотря на то, что мы все терпеть не можем «материалы с продолжением», в данном случае целесообразно анонсировать «сиквел» нынешнего выпуска «Круглого стола». Следующая дискуссия – продолжение сегодняшней, но еще более ретро-ориентированная. Не пропустите следующий номер, ведь только оттуда вы узнаете о первом свидании Кости Говоруна, на котором он «стрелял девочке в корму». А также о том, как Виктор Перестукин проходил Hello Kitty на «Денди». **СИ**

Внизу: Skeleton Krew. По признанию Кости Говоруна, статья об этом изометрическом экшне заставила его всерьез задуматься о том, что в играх можно целенаправленно искать недостатки.



Ранняя отечественная игровая пресса, прямо скажем, не очень способствовала развитию критического мышления у своей аудитории.



На полках

Лучшие игры в продаже



Сергей Цилюрик

На следующих страницах вы найдете обзор долгожданной Alan Wake. Нельзя по такому случаю не вспомнить про Alone in the Dark, которая также была анонсирована в 2005-м, зато вышла на пару лет раньше. Alan Wake удалась как триллер, но Alone in the Dark – куда более впечатляющий блокбастер. А многочисленные сходства между двумя проектами мы предлагаем найти вам самим.



«Страна Игр» рекомендует

Heavy Rain (PS3) 10
adventure.interactive_movie

Super Street Fighter IV (PlayStation 3, Xbox 360) 10
fighting

Split/Second: Velocity (PC, Xbox 360, PS3) 8.5
racing.arcade

God of War III (PS3) 8.5
action.adventure.fantasy

Final Fantasy XIII (Xbox 360, PS3) 8.5
role-playing.console-style

Splinter Cell: Conviction (Xbox 360, PC) 8.5
shooter.third-person/ action-adventure.stealth

Dragon Age: Origins – Awakening (PC, Xbox 360, PS3) 8.5
role-playing.PC-style

Dawn of War II – Chaos Rising (PC) 8.0
strategy.real-time.sci-fi

Alan Wake (Xbox 360) 8.0
action-adventure.horror

Red Steel 2 (Wii) 8.0
action-adventure.fantasy/shooter.first-person

Специально для тех, кому важны цифры, мы публикуем список десяти самых новых игр, получивших от «СИ» не менее восьми баллов, что соответствует оценке «отлично». Каждую из них можно смело покупать, если вам в принципе нравится жанр, к которому они относятся.

Также в этом месяце

Making History II: War of the World
(PC, 21 мая 2010 года)
Сиквел к глобальной стратегии, где игроки могли возглавить любую из участвовавших во Второй Мировой держав.

No More Heroes 2: Desperate Struggle
(Wii, 28 мая 2010 года)
Трэвис Тачдаун вновь льет декалитры вражьей крови на улицы Санта-Дестрой! В последней, по словам Гоити Суды, части сериала история ассасина-отаку должна завершиться.

Alpha Protocol
(PC, PS3, X360, 28 мая 2010 года)
Шпионская RPG от создателей сиквелов к Neverwinter Nights и Knights of the Old Republic. Главный герой – секретный агент, владеющий различным вооружением, хитроумными гаджетами и боевыми искусствами.

ModNation Racers
(PS3, PSP, 21 мая 2010 года)
LittleBigPlanet от мира гонок. Главная фича ModNation Racers – переданная в руки пользователей возможность создавать персонажей, машины и трассы.

На момент сдачи номера мы еще не успели протестировать эти игры или же только-только начали изучать их. Но в продаже они окажутся уже вот-вот, и вы можете их взять. Но только на свой страх и риск.

Наше железо



Телевизор
Игры для приставок PlayStation 3 и Xbox 360 редакция «СИ» тестирует на плазменном телевизоре Panasonic S-серии, поддерживающем разрешение 1080p.

Наши правила
Каждая рецензируемая игра тщательно изучается лучшими экспертами «СИ». По итогам тестирования пишется статья, которая публикуется в журнале. Параллельно готовится сопутствующий видеоматериал на диске. Так вы, дорогие читатели, можете составить собственное представление об игре и решить, понравится она вам или не очень. А когда попробуете ее сами – сможете сравнить наши впечатления. Если вам по каким-то причинам некогда читать статью – вы можете ознакомиться с кратким списком плюсов и минусов в правом верхнем углу рецензии. Для справки мы также выставляем численные оценки (применяется десятибалльная шкала, где 10 – это «идеально», 8 – «отлично», 7 – «хорошо»; игры с оценкой ниже 5 баллов мы вообще не рассматриваем) и выдаем медали за различные достижения – например, графический движок или сценарий. Обращаем внимание: мнение редакции «СИ» наиболее полно выражено именно в тексте; оценка – лишь краткий итог написанного.

Alan Wake

Заочная дуэль Alan Wake с Heavy Rain обернулась дракой слона с китом. «Игры как искусство». Да. «Сюжет превыше всего». Разумеется. Но как же различны пути дизайнеров Quantum Dreams и Remedy к этой мечте! Яркая, эмоциональная Heavy Rain предложила новый, смелый способ контакта с геймером. Спокойная, умная, тонкая Alan Wake осталась верна традициям и методам action/adventure. Пошло ли это ей на пользу?





Константин Говорун

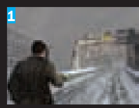
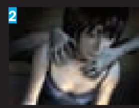
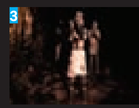
Алан Вейк богат, успешен, знаменит, счастливо женат. Девочки-фанатки ночуют под дверью, прохожие на улице стреляют автографы. Они не знают, что после корпоративных вечеринок писатель приползает домой на бровях, а жена встречает Алана матом. Увы, даже алкоголь – не выход. Сдав издательству цикл из шести детективных историй, Алан не может выдавить из себя ни строчки – талант будто утек сквозь пальцы, разменен на мелочи. Слава богу, хоть жена прощает супругу все выходки. Алан трогательно зовет ее своей музой. И правда: без Алисы роман Departure так и остался бы ненаписанным.

Штат Вашингтон (северо-восток США, на границе с Канадой; не путать с округом Колумбия) – место загадочное. На его просторах можно найти выдуманный Твин Пикс (из одноименного сериала), вполне реальный Форкс («Сумерки«) и, конечно, аланвейковский Брайт Фоллз. Знающие люди подсказывают: у тамошних индейцев самая забористая система загробной жизни, причем неплохо разобранная антропологами и историками. Да и климат с пейзажами очень способствует мистическим историям. В подернутых дымкой холмах и оврагах чудятся очертания монстров, в шелесте листвы – чьи-то голоса, на дне глубоких озер – тайны ушедших поколений. Придешь сюда бесцеремонным туристом, громко щелкая камерой, – не удивляйся, если окажешься в пасти лавкрафтовских чудовищ. Или просто – чудовищем.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360
Жанр:
action-adventure.horror
Зарубежный издатель:
Microsoft
Российский дистрибьютор:
Microsoft
Разработчик:
Remedy
Количество игроков:
1
Обозреваемая версия:
Xbox 360
Онлайн:
http://www.alanwake.com
Страна происхождения:
Финляндия

ПОХОЖИЕ ИГРЫ

1 Silent Hill: Shattered Memories
2 Fatal Frame 3
3 Siren: Blood Curse

8.0

ЗА СЮЖЕТ — СТРАНА ИГР

Алан и Lost

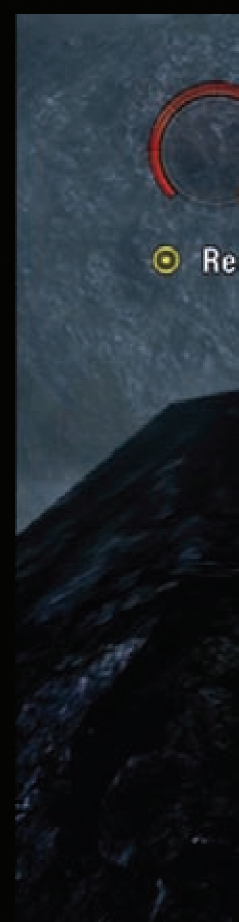
Самый главный секрет Lost («Остаться в живых») – секрет популярности Lost. Попросите любого фаната сериала объяснить, за что он его любит. В ответ услышите или блеянье в духе «ну, он же умный», или искреннее «черт его знает» (на русском матерном). Lost для нас – как «Дикая роза» и «Просто Мария» для домохозяек начала девяностых. Примета времени, которая просто существует. Сэм Лейк хотел бы повторить успех Джея Джея Абрамса. Аланвейковские Темная сущность и Светлый водолаз – что лостовские Дымный монстр и Яков. И самое главное: вас удивляет, что запуск супердолгостроя Alan Wake приурочен к грандиозному финалу шестого, последнего сезона Lost? Меня вот нет.



Под ярким светом лампы Алан мгновенно восстанавливает здоровье. Да и монстры сюда не доберутся.







В Брайт Фоллз чета Вейков приехала в отпуск. Алан мечтал о домике на берегу озера, простой мужской работе, свежем воздухе. Алиса клюнула на рекламную брошюру местного психоаналитика. Мягко, аккуратно вернуть вдохновение опустившим руки творцам – хоть художникам, хоть геймдизайнерам – хорошее предложение. Но кто из нас по доброй воле позволит залезть себе в голову? Вот и Алан взбрыкнул – лучше уж порубить дрова на природе. Однако вдохновение – не ноу-хау местного доктора. Оно и без того расплескано в туманах Брайт Фоллз, растворено в воде озера. Как только паром причалил к берегу, воображение писателя уже заработало, кряхтя и охая, словно проржавевший дизель-генератор. Забавные посетители местной забегаловки стали первыми героями нового романа, кошмарный сон – вступлением к Departure. Увы, Алан не знал, что в Брайт Фоллз талантливые сказки становятся былью, каждое его слово меняет реальность и Темная сущность не дремлет.

Игра Alan Wake стилизована под современный интеллектуальный телесериал. Так, что уже и не разберешь, где цитаты из Lost и Twin Peaks, а где беззастенчивые заимствования. Герои Alan Wake думают, что существуют внутри романа (к слову, Алан Вейк увлечен Стивеном Кингом, что накладывает отпечаток). Понимая правила «книжной логики», люди осознанно ищут «рояли в кустах» и используют их против врагов. Один из эпизодов целиком построен на вере Алана Вейка в силу рок-музыки; да, в Брайт Фоллз могли бы ожить и баллады Ричарда Блэкмора! А ведь есть еще мини-сериалы Night Springs (смотрите на телевизорах внутри игры) и Bright Falls (на сайте brightfalls.com), болтовня ведущего местной радиостанции. Да и страницы Departure разбросаны по городу и окрестностям в случайном порядке. Алан читает их и узнает, что будет. На языке вертится слово «постмодерн», ну да бог с ним. Главное: жена писателя исчезла, по ночам в лесах бродят монстры, через каждые сто метров – нычка с патронами и оружием. Приключение начинается!

Геймер в Alan Wake выступает в роли эдакого литературного негра. Соавтора для экшн-сцен. Алан намечает характеры, образы: «И тут раздался звук бензопилы». Геймер прописывает бой: «Тяжело дыша, он уклонился от летящего томагавка. Свет фонарика выхватил из тумана неумолимо приближающуюся фигуру противника. Алан прицелился и спустил курок. Чудовище охнуло и испустило дух, растворившись в вязком ночном воздухе. Лес застонал вершинами сосен – приближалась буря». И так десять, двадцать, сто, тысячу раз. Свет, лес, тени, топоры, буря – Alan Wake очень бедна на детали экшна, и очень скоро соавтор, со-творец вынужден повторяться, распыляя вдохновение на random encounter с одинаковыми врагами в тех же декорациях. Баловаться с основным повествованием – не его геймерское дело. И уж совсем нелепым аппендиксом смотрятся гоночные эпизоды, ошметки тех времен, когда альфа-версия Alan Wake подражала GTA с его песочницей открытого мира. «Алан надавил на газ. Писатель стараться не замечать

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Уверенный арт-дизайн, хорошая работа со светом, интересная боевая система, увлекательный сюжет.

НЕДОСТАТКИ Игра бедна на локации, битвы довольно однообразны, сюжет слишком короток и скомкан.

РЕЗЮМЕ Не очень понятно, что разработчики делали столько лет. В итоге получилась у них не лучшая игра жанра, а лишь одна из претенденток на медали. Местами очень классная, а местами унылая.



В БРАЙТ ФОЛЛЗ ТАЛАНТЛИВЫЕ СКАЗКИ СТАНОВЯТСЯ БЫЛЬЮ, КАЖДОЕ СЛОВО МЕНЯЕТ РЕАЛЬНОСТЬ И ТЕМНАЯ СУЩНОСТЬ НЕ ДРЕМЛЕТ.

бросающихся под колеса теней. Они не могли причинить ему вреда».

По сути, создатели Alan Wake попали в ту же ловушку, что и Мотому Торияма с Final Fantasy XIII. Решив, что история о писателе, Темной сущности и провинциальном американском городишке – главное, они были вынуждены все в игре подстраивать под раз выбранный сюжет, а никак не наоборот. Жалобы на однообразие пейзажей (восемь часов ночного леса и чуточку города) легко парировать: в окрестностях Брайт Фоллз не может быть «снежных уровней» или «футуристической военной базы». Мифология Alan Wake не дает выдумать гигантских боссов с тремя головами и пятью огнеметами в заднице, изнеженный писатель из Нью-Йорка не может бросить вызов морским пехотинцам и пришельцам с Альдебарана. О паркуре и не мечтайте – Алан прыгает с грацией коровы и не способен перебраться через метровый заборчик. Пять-шесть видов антропоморфных теней, птицы и одержимые полтергейстами вещи – вот и весь арсенал сил зла. Нормально для телесериала, очень плохо для боевика, удовлетворительно для Alan Wake. «Моя история должна быть логичной», – говорит Алан Вейк, и ненавистники сюжетных дыр Heavy Rain облегченно выдыхают. В реальности автор сценария – писатель Сэм Лэйк, известный вам по Max Payne. Он великолепен, без шуток.

Западные рецензенты часто сравнивают Alan Wake с Resident Evil 4 – и попадают пальцем в небо. Общее здесь – только вид от третьего лица. Игра от Remedy продолжает традиции совсем другого цикла – Silent Hill.



Страницы рукописи разбросаны по всем локациям, часть находится легко, часть - тщательно запрятана. Многие и вовсе доступны только на высшем уровне сложности





Помните ведь, было время, когда Konami знала толк в мистификации, умела накручивать истерику вокруг туманных намеков и цитат из ниоткуда в никуда. Что ж, пройдут десятилетия, но от Alan Wake в памяти геймеров останется фраза «It's not a lake, it's an ocean». Пройдите до конца – поймете. Кто-то из вас спросит: а зачем нам теперь Alan Wake, если Shattered Memories уже успела спасти доброе имя Silent Hill? Что ж, судьбе долгостроев не позавидуешь. Resident Evil 5 куда веселее Alan Wake, о революционности Heavy Rain только ленивый не сказал, Uncharted 2 – самая красивая игра современности. Неужели место Alan Wake – в «духовных наследниках» Silent Hill и Fatal Frame? Ничего больше?

Не совсем. Студия Remedy может войти в историю и как самая жадная в индустрии. Даже называя Alan Wake «первым сезоном телесериала», разработчики лукавят. Это лишь двухчасовой пилот, искусственно растянутый вчетверо. Потратив неимоверные усилия на мир Брайт Фоллз, наметив яркие, интересные характеры основных и второстепенных персонажей, сделав город по-настоящему живым, Сэм Лейк со товарищи не смогли наполнить сценарий игры событийным «мясом» – как будто за три месяца до релиза в Финляндию прилетела Темная сущность и потерла с жесткого диска половину рабочих файлов. Фикцией оказались «дневные уровни», где Алан должен был «исследовать Брайт Фоллз». Анонсированное противостояние с агентом ФБР («теперь мистер Свет нам больше не друг!») в игре длится едва ли не меньше, чем в выставочной демоверсии.

Рецепт разведения бензина водой прост. Например, Алан выбегает во двор больницы. За воротами в трех шагах – друг и спасительный свет автомобильных фар. «Стоп-стоп, – говорит геймдизайнер. – Так дело не пойдет. Игра не может закончиться так быстро». Закрывает ворота, отправляя писателя с геймером в бессмысленное пешее путешествие в обход. На полчаса, как минимум. Чем-то напоминает JRPG с PS one – все эти «помучайся в данжне как следует, зато потом посмотри красивый аниме-ролик!» Заработал – получай! Вот только шести эпизодов (плюс один бесплатный DLC, недоступный на момент написания рецензии) награды как-то маловато. Настоящий сезон – это дюжина серий как минимум. Время на это у Remedy был вагон. И никто ж не говорит о QTE-роликах Heavy Rain или десяти часах CG-

Вверху слева: Никаких «дневных уровней»: темнота настигает Алана Вейка повсюду.

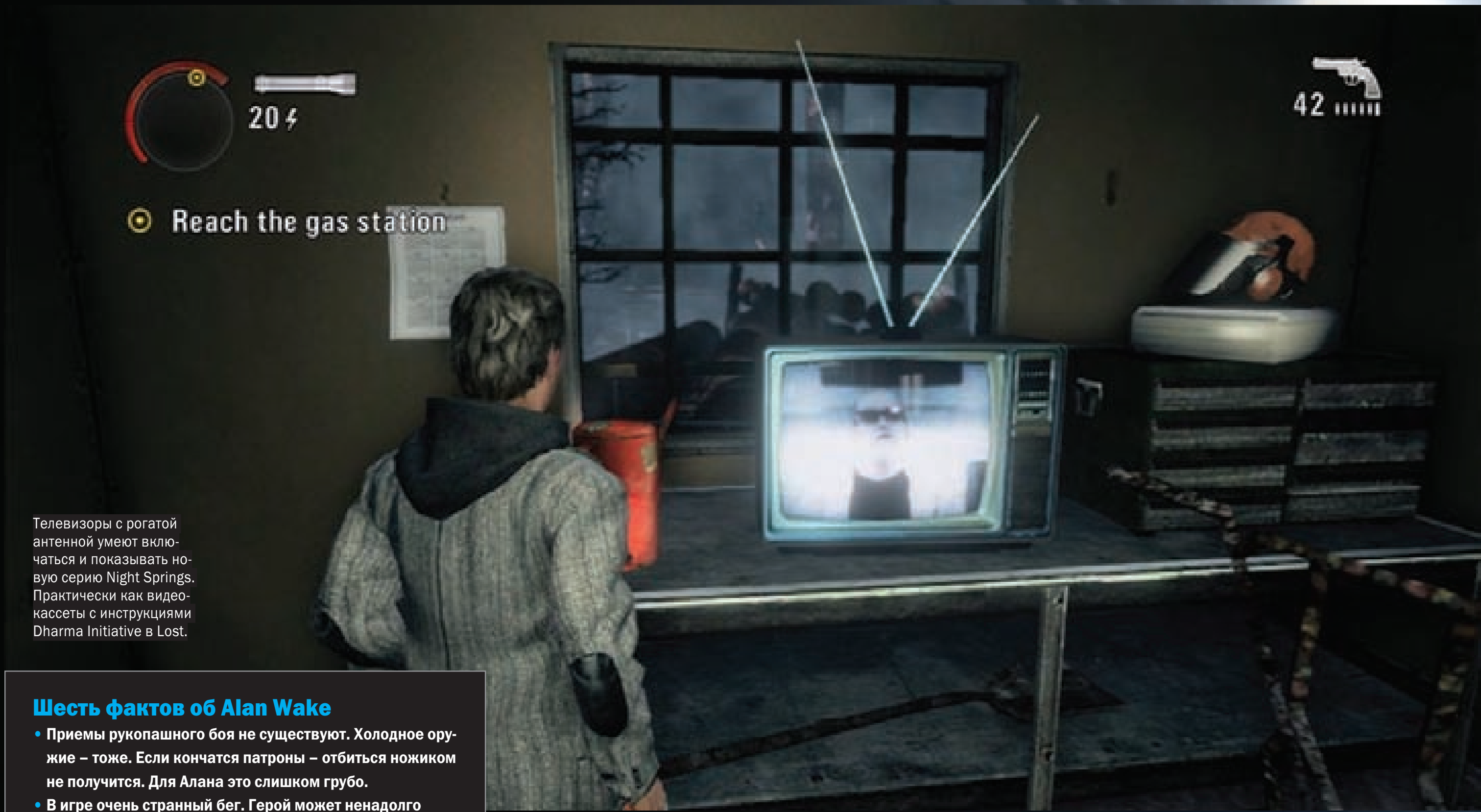
Вверху справа: При свете фонарика можно разглядеть скрытые до поры до времени желтые надписи на некоторых предметах. Причем далеко не всегда в изречениях содержатся подсказки.

Уголок юмора

Коллеги знают, что Врен может рассказать анекдот на любую тему. Хотя бы и об Алане Вейке (это мини-спойлер, но безобидный).
Сатана пришёл к писателю-неудачнику и говорит:
– У меня к тебе есть деловое предложение: ты будешь писать пять лет по пять книг в год, и все твои книги станут бестселлерами. Но сразу после этого умрут все твои родственники.
Писатель просит пять минут подумать. Уходит в другую комнату и там бубнит себе под нос:
– Так, я буду писать пять лет по пять книг в год, и все книги станут бестселлерами. Но умрут все родные. Попробуем ещё раз – я напишу двадцать пять бестселлеров за пять лет и умрут все мои родственники. Хоть убей, не пойму, где здесь подвох?!



Сцена на пароме в самом начале игры - ключ к многим интригам финала. Внимательно изучайте каждую деталь.



Телевизоры с рогатой антенной умеют включаться и показывать новую серию Night Springs. Практически как видеокассеты с инструкциями Dharma Initiative в Lost.

Шесть фактов об Alan Wake

- Приемы рукопашного боя не существуют. Холодное оружие – тоже. Если кончатся патроны – отбиться ножиком не получится. Для Алана это слишком грубо.
- В игре очень странный бег. Герой может ненадолго ускоряться, но быстро выдыхается. Поэтому убежать от врагов невозможно, они гарантированно догонят. Это, кстати, противоречит словам разработчиков, которые утверждали, что придется часто избегать боя и топ-топ ножками к ближайшему источнику света.
- В игре есть самая настоящая система random encounter. Если ходить назад-вперед по локациям, можно бесконечно драться с новыми гадами. Также все враги в игре появляются по принципу «бац - и внезапно вокруг тебя материализовалось пять рыл». Их нельзя заметить заранее и прокрасться мимо.
- Герой постоянно теряет все оружие (под предлогами в духе, вроде «выпал из машины с одним фонариком»). Поэтому нельзя специально экономить боезапас, чтобы потом использовать в сложных местах. Играйте по принципу «один раз живем!».
- Бои с врагами действительно умные и тактически сложные. Нужно аккуратно расходовать и батарейки к фонарику, и патроны, и светошумовые гранаты. Помнить, кто из врагов оглушен светом, а кто - нет. Вовремя отбрасывать самых быстрых тварей, освобождая себе пространство для маневра. Если бездумно атаковать в лоб, пройти более-менее сложные random encounter не получится.
- В игре надо коллекционировать термосы с кофе (по-моему, самый смешной тип collectibles в современных играх). Даже в самую темную ночь их видно за километр.

О ПАРКУРЕ И НЕ МЕЧТАЙТЕ – АЛАН ПРЫГАЕТ С ГРАЦИЕЙ КОРОВЫ И НЕ СПОСОБЕН ПЕРЕБРАТЬСЯ ЧЕРЕЗ МЕТРОВЫЙ ЗАБОРЧИК.

видео. Скажем, авторы гораздо более слабой Nier (см. рецензию Наташи Одинцовой) ничего не боялись и смелостью решений (см. получасовые текстовые квесты внутри 3D-игры текущего поколения!) убедили нас пойти проходить 20-часовую RPG по второму разу. Remedy же как будто кто-то заставил не выходить за рамки action/adventure с их уровнями-лабиринтами, выскакивающими из-за спины врагами, рудиментарными логическими загадками и эпизодическими «сюжетными сценками». И запретил делать игру длинной.

Alan Wake так и хочется за что-нибудь похвалить – за чудесные зеленые кустики с красными точками ягод, за ломающие четвертую стену шутки Алана, за новогоднюю гирлянду и «Око Мордора». Формула «свет плюс шотган» – прелесть что такое, фанатам Max Payne обязательно стоит выставить сложность hard и выше да научиться пользоваться уворотами в slo-mo. Сам Алан Вейк, хоть и отруган западной прессой за бытовую тупость («А что же это он в полицию не обратился, когда жену похитили?»), на деле уж очень правдоподобен. Мысль о том, что текст влияет на реальность, польстит любому писателю, и с иллюзией всемогущества так непросто расстаться. Вода-водой, но как и любая сюжетно-ориентированная игра (хоть JRPG, хоть Metal Gear Solid 4), Alan Wake действительно не дает бросить джойпад, заставляет найти следующий кусочек истории. Настоящий цифровой наркотик. Очень жаль, что игры хватает на один лишь вечер, и новую дозу придется искать в DLC и сиквелах. **СИ**

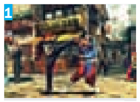


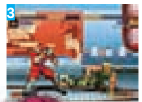


PS3
XBOX 360

НА ПОЛКАХ

ПОХОЖИЕ ИГРЫ





1 Street Fighter IV
2 King of Fighters '98 Ultimate Match
3 Super Street Fighter II Turbo HD Remix

10

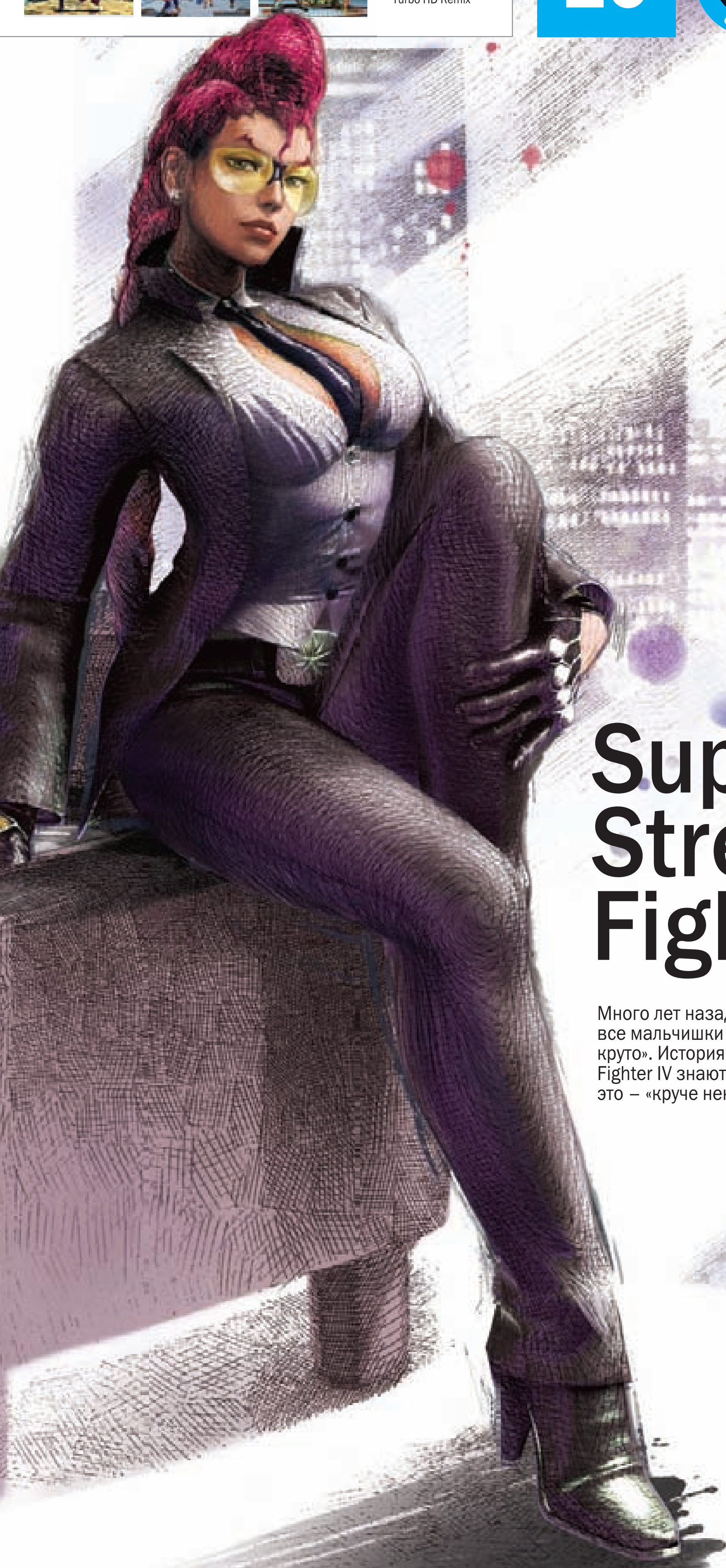
ЗА ВКЛАД В РАЗВ... СТРАНА И...
ЗА МУЛЬТИ... СТРАНА И...
ЗА ИГРОВУЮ М... СТРАНА И...
ЗА САУНДТРЕК СТРАНА ИГР



ТЕКСТ
Евгений Закиров

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
fighting
Зарубежный издатель:
Capcom
Российский дистрибьютор:
«1С-СофтКлаб»
Разработчик:
Capcom
Количество игроков:
до 2
Обозреваемая версия:
PlayStation 3
Онлайн:
www.streetfighter.com
Страна происхождения:
США, Япония



Super Street Fighter IV

Много лет назад про Street Fighter II знали все мальчишки – и тогда это было «очень круто». История повторяется: про Super Street Fighter IV знают в каждом доме. И сегодня это – «круче некуда».

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Великолепная графика, красивые новые арены, удачное пополнение списка бойцов, отлаженный онлайн-мультиплеер.

НЕДОСТАТКИ Некоторые сложности в использовании Replay Channel, не все персонажи одарены красивыми анимационными роликами – часто лишь картинками и голосом за кадром, Tournament Mode не поспел к релизу.

РЕЗЮМЕ Превосходная работа. Красивый, быстрый, увлекательный файтинг, настоящий подарок ценителям жанра. Несомненно, Super Street Fighter IV – это игра, достойная внимания каждого. С продюсером Ёсинори Оно необходимо согласиться: на сегодняшний день это пример совершенства «плоских» файтингов, недостижимый для конкурентов идеал.



TRIUMVIR X CAPCOM – такое название получила серия футболок с изображениями персонажей Street Fighter. Производитель, собственно, Triumvir, ранее уже выпускал серию футболок, но она тут же разошлась по предзаказам. Выпуск новой одежды с «уличными бойцами» (дизайн героев достался от второй части) запланирован на лето этого года. Поспешите оформить заказ на сайте triumvir3.com/store.html!



Поначалу Street Fighter IV освещали несколько сдержанно, стараясь втиснуть его в рамки новой политики Capcom по отношению к ретро-играм: где-то дорого и красиво, где-то не сказать что современно, зато все ждали, так что сойдет. Оказалось, что думали неправильно. За тот год, что новый выпуск легендарного сериала радовал владельцев домашних консолей, отношение к нему изменилось в корне. Сегодня это если не идеал и надежда жанра, то точно один из самых популярных файтингов, что немаловажно, во всем мире. Street Fighter IV любят, ценят, изучают. Люди натирают мозоли на больших пальцах, осваивая мувлисты любимых персонажей, регулярно проводятся турниры как в Японии и США, так и в Европе, наконец, перед запланированными сражениями двух опытных бойцов делаются ставки. И если раньше сравнение «как на скачках» было бы уместно, потому что баланс допускал такие формулировки, как «везение» и «невезение», то сейчас, с выходом Super Street Fighter IV, все наконец-то упирается в мастерство.

Вверху: Макото не знает таких слов, как «хадокен» или «шорюкен». Она не может сразу дать отпор тому же Рю – приходится хитрить и лезть в ближний бой.

Внизу справа: Ибуки очень ловкая и быстрая – тяжеловесам за ней просто не угнаться!

Год спустя

Казалось бы, в наше время уже никто не помнит о том, что дополнения для консольных игр могут выходить на отдельном диске. Дикость! Зачем это делать, когда есть вездесущие DLC? С таким вопросом обратилась к Ёсинори Оно, продюсеру Super Street Fighter IV, и он поспешил заверить в том, что разработчики внесли очень много изменений в систему и механику боя, да и для проведения турниров было бы куда удобнее иметь полную версию на одном диске. Конечно, устанавливать прежнюю цену на доработанное издание – неправильно, поэтому оно продается по цене Platinum-релиза. Удивительно, но перед нами пример несвойственной издателю и к тому же еще и неоправданной в глазах покупателя щедрости. Ведь это именно новая игра, после которой ни за что не захочешь возвращаться к тому, что было раньше. Разница между дополнением и оригиналом огромная, даже безумные обожатели сериала не сразу смогут во всем здесь разобраться. Но можно ли говорить о том, что изменилась кардинальным образом базовая механика, и именно за этими перестановками последовали другие решения? Нет. Street Fighter остался собой. База, то, на чем строилась боевая система, больших изменений не претерпела – напротив, новый облик приняло все вокруг нее. И уже это дает повод говорить о равных возможностях для всех заинтересованных геймеров.

Конечно, для неискушенного человека первая же попытка продемонстрировать силу и уверенность в онлайн-мультиплеере обернется поражением по знакомому сценарию. Создал лобби, дождался оппонента, выбрал Чунь Ли и… Потерял всякую надежду за те несколько секунд, что отводятся на размышления во время загрузки. Потому что противник в большинстве случаев – Кен. Если не Кен, то Рю. Чтобы играть и побеждать за Рю, требуется совсем немного: выучить простейшие схемы и немного потренироваться в однопользовательском режиме. С самого начала боя – пустить несколько «хадокенов», если оппонент решил прыгнуть – выждать в блоке и вломить «шорюкен». Против Кэмми и Чунь Ли не стоит пытаться отвечать на прыжок «вертушкой» в воздухе, потому что они могут перехватить

Для чего нужен Replay Channel? Все просто. Допустим, вы устали играть или решили прерваться – поужинать, попить чаю, посидеть перед телевизором с попкорном, в общем, расслабиться. Вы заходите в Replay Channel, выбираете интересующую подборку бойцов («боссы», «новые», «из третьего выпуска» и «из Turbo») и… смотрите. Игра сама подбирает матчи успешных игроков и показывает их зрителям. Понравилось? Видео всегда можно занести в список любимых и потом показать другу. Во время просмотра записей можно изменить настройки: показывать input data, наносимый урон, включить slow-mo и прочее.







Replay Channel очень не хватало. От него куда как больше пользы, чем может показаться на первый взгляд.

и швырнуть на землю, и тогда Рю потеряет всякое преимущество. Все. Большинство – скорее, подавляющее большинство – использует именно тактику «шорюкенов», выжидая удобный момент для нанесения очень мощного удара, и за счет этого продвигается вверх по турнирной таблице.

В случае со Street Fighter IV это была просто жестокая правда жизни, однако теперь ее можно расценивать как фактор, отсеивающий новичков. «Нечестно» приравнивается к «неумению», и, следуя такой логике, можно предположить, например, что любимчиков сделали послабее (несчастных Рю и Кена), непопулярных усилили специально. Это не совсем так. Даиго Умехара продолжает играть и побеждать за Рю, что стало уже доброй традицией и для него, и для сериала в целом. В то же время, в ходе показательного матча Даиго едва не уступил Джастину Вонгу, который играет вообще за всех подряд, почти всегда одинаково успешно. Может выбрать толстяка Руфуса (часто вы встречали в онлайне Руфусов?) и дать блестящий бой. Но тут важно другое: теперь перед Джастином открылись новые пути к победе, а именно – те самые новички, добавленные в список бойцов только в Super-издании. Кстати, именно он первым получил возможность опробовать их на деле и даже поделился своими соображениями посредством загруженных на YouTube роликов, где подробно рассказал кто сильнее, кто ловчее, а кто темная лошадка.

Покоритель онлайна!

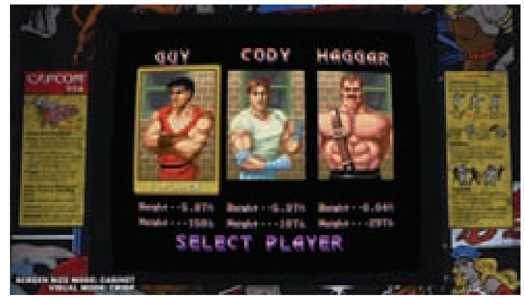
Для чего нужно знать эти имена, к чему напускная метафизика в рассказе об онлайн-мультиплеере? Все просто, в Capcom видят: за ним будущее. Он превосходно отлажен, предлагает несколько действительно актуальных режимов игры, наконец-то предоставляет возможность просматривать записи чужих боев и, конечно, дает право проявить себя каждому. Как и раньше, здесь нет никаких ограничений по регионам. Это одна большая сеть игроков в Super Street Fighter IV, где есть все: элемент случайности (оппонент «цепляется» автоматиче-

ЕСЛИ РАНЬШЕ СРАВНЕНИЕ «КАК НА СКАЧКАХ» БЫЛО БЫ УМЕСТНО, ПОТОМУ ЧТО БАЛАНС ДОПУСКАЛ ТАКИЕ ФОРМУЛИРОВКИ, КАК «ВЕЗЕНИЕ» И «НЕВЕЗЕНИЕ», ТО СЕЙЧАС ВСЕ НАКОНЕЦ-ТО УПИРАЕТСЯ В МАСТЕРСТВО.

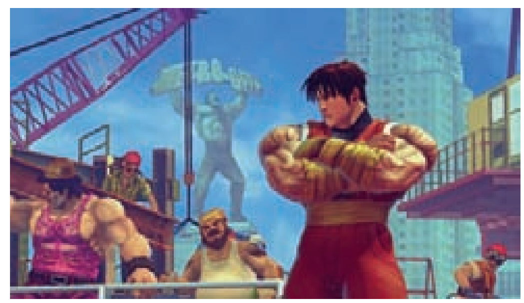


Из Метро-сити с любовью!

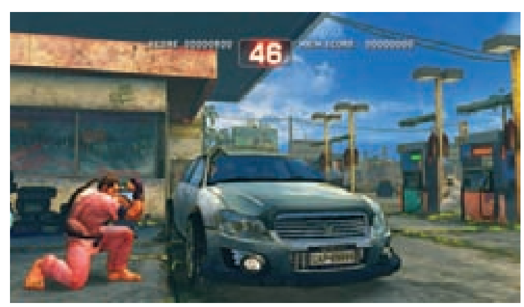
Незадолго до выхода Super Street Fighter IV состоялся релиз очередной игры, «воскрешенной» любовью Capcom к своему интерактивному наследию. Речь идет о Final Fight: Double Impact, герои которой засветились в том числе и в новом выпуске файтинг-сериала. Кроме того, в SSFIV есть целая локация, Metro City, на которой можно найти немало интересного.



В оригинальной Final Fight на выбор предлагалось три бойца: Майк Хаггар, Коди и Гай. Два последних – это новые персонажи SSFIV. А что же Майк? Нет повода для беспокойства, про любимого мэра никто не забыл! Присмотритесь к бэкграунду за спиной Гая: помимо Хуго из третьего выпуска Street Fighter (в Final Fight такой тип противников назывался Andore) можно заметить статую – это и есть наш герой!



Кроме того, если присмотреться к фону на бонусном уровне с машиной (тоже, кстати, отсылка к Final Fight, только здесь не кричат «OH MY CAR!»), можно заметить рекламный щит с Хаггаром. Честно говоря, лучше бы показали его дочь Джессику…



Пустить прожектайл с самого начала боя – лучшая тактика! К несчастью, у Джури это отнимает слишком много времени, а Адон не любит ждать. Мгновение, и вот он, взмыв в воздух, обрушивается на соперницу и наносит один быстрый удар. Всего один! К сожалению, этого слишком мало для того, чтобы сбить кореянку с ног. Она быстро блокирует выпад, затем контратакует и пытается пробить оборону противника, но, отчаявшись, делает обратную «вертушку». Урон невелик, зато Адон отлетает назад, а ведь держаться поодаль полезно с Зангиевым, с этим же скакуном такие шутки плохи. И действительно, едва он успевает подняться на ноги, как тут же повторяет заученный прием – подскакивает вверх и как молния проносится в противоположный нижний угол экрана. Джури невовремя делает «вертушку», и Адон застает ее врасплох: наносит два удара ногами и подбрасывает в воздух. Девушка падает, но тут же поднимается и видит, что враг собирается в третий раз повторить свой излюбленный прием. Но теперь уже она берет ситуацию под свой контроль: тоже подпрыгивает, затем одним рывком сбивает его в воздухе, наносит три удара ногой и последним отшвыривает к краю экрана. Тот отскакивает как раз туда, куда приземлилась Джури. Шанс! Красавица вбивает «ультру» и… Адон обречен! Победа!

МУЛЬТИПЛЕЕР ПРЕВОСХОДНО ОТЛАЖЕН, ПРЕДЛАГАЕТ НЕСКОЛЬКО АКТУАЛЬНЫХ РЕЖИМОВ ИГРЫ И НАКОНЕЦ-ТО ПРЕДОСТАВЛЯЕТ ВОЗМОЖНОСТЬ ПРОСМАТРИВАТЬ ЗАПИСИ ЧУЖИХ БОЕВ.

ски во время прохождения аркадного режима), быстрые турниры (Endless Battle, своеобразный Survival, в котором играющий бьется до тех пор, пока не уступит более сильному противнику – и тогда победное шествие продолжит уже другой) и полноценные чемпионаты. При этом есть вероятность, что во время прохождения одиночного режима за Джури вас вызовет на бой да хоть тот же самый Джастин Вонг. Покажете хорошую игру – сразитесь еще раз, нет – ну, мастер себе цену знает и предлагает дикое решение проблемы с тренировкой и поиском подходящего оппонента: онлайн-курсы, тридцать долларов в час. Кроме шуток.

Super Street Fighter IV может расцениваться как «файтинг ради фана» во время посиделок с друзьями, но это все-таки меньшее, на что он способен. В Capcom ясно дают понять, что Super-издание будет актуально в первую очередь для тех, кто мечтает сразиться с сильнейшими. Все остальное подчинено этой идее. Arcade – лишь для того, чтобы получить дополнительные цвета костюмов, отработать какие-то удары и в награду за это посмотреть красивый анимационный ролик. «Челленджей», по сути, остался только один набор – Trial – зато обязательный; не справился со всеми заданиями – профан, встретишь Рю или Кена в Ranked Match и позорно проиграешь. Бонус-уровни, на которых надо разбить все бочки или раскурочить автомобиль, нужны скорее для отдыха. Веселья с ними мало. Вот и… все. Одиночный режим закончился, возвращаемся на просторы Сети.

Побеждай!

А там действительно просторно! Пока готовился этот материал, мы могли наблюдать за тем, как меняется настроение покорителей онлайна. Серверы заработали за неделю до старта продаж, и первое время можно было встретить только журналистов, преимущественно американских (японский флаг в Rankings реял только один). Тогда все выбирали старых любимчиков – Кена и Сагата, – и к новичкам относились настороженно. Однако быстро выяснилось, что Сагат утратил часть привилегий, и для нанесения максимального урона требуется соблюдать два условия (ячейка шкалы EX и «скар»). Он по-прежнему является любимым и очень удобным персонажем для наказания Кена, просто теперь нельзя рассчитывать на одни только «тайгер апперкоты» – пробить-то он пробьет, да что пользы, если урон невелик, а боец потом под удар подставляется?

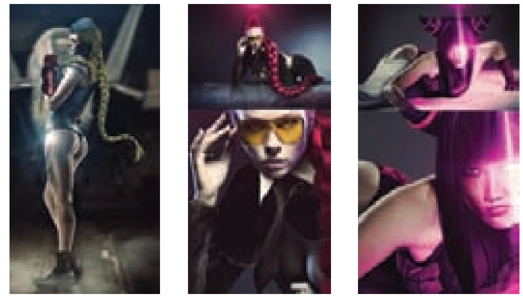
После того как игра поступила в продажу в США, ситуация изменилась, и очень быстро сформировалась тройка лидеров – как и предсказывалось, ими оказались Макото, Ибуки и Дадли. На сегодняшний день эта тенденция сохраняется, хотя для выявления всех особенностей перестроенного баланса, конечно, необходимо куда как больше времени. В неоспоримо выигрышном положении оказался Дадли – сильный сам по себе, к тому же обладающий внушительным списком приемов, предусматривающих, кажется, выход из любой ситуации. Ибуки непроста в управлении, и с ней сложно отсиживаться в блоке, куда как эффективнее кажется наносить быстрые удары и скакать по всей локации, благо быстрые перемещения – ее конек. Макото отлично проявляет себя в нападении, но многие ее удары слишком медлительны и их можно успешно отбить. В отличие от Ибуки, она – удобная мишень для тех же «хадокенов», вдобавок ее «Супер», временно увеличивающий силу удара, эффективен лишь при определенных обстоятельствах.

Вопреки прогнозам, Джури отнюдь не сразу завоевала популярность. То же можно сказать и про Хакана, к которому до сих пор относятся с недоверием. А все из-за непривычной тактики: вроде бы все очевидно – подойди поближе,



Внизу: Новые локации действительно красивы. В Корее еще и очень многолюдно. Еще бы – Street Fighter показывают!

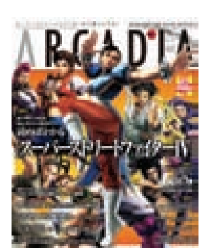
Австралийский художник Кодэ Абдо подготовил серию работ по мотивам Super Street Fighter IV. Это не рекламные иллюстрации, не изображения какого-то нового фильма (хотя с такой Кэмми любому фильму были бы рады), нет, это фанарт. Чертовски красивый фанарт.



Для того чтобы разобраться в Super Street Fighter IV, нет нужды заучивать прилагающийся к игре мануал. Все на самом деле проще, чем кажется: есть шестикнопочная раскладка (на три разных удара руками и ногами), общие правила «плоского» файтинга (по локации можно ходить только взад-вперед) и две шкалы, которые могут помочь выйти сухим из воды. Первая отвечает за Super Combo и заполняется по мере того, как игрок наносит удары противнику; она вдобавок поделена на ячейки – своеобразные «заряды», которые можно использовать для усиления специальных приемов (т.н. EX Moves). Вторая шкала, Revenge Meter, отвечает за Ultra Combo и заполняется по мере того, как игроку наносят урон. В Super Street Fighter IV предусмотрено два варианта Super Combo. Это сделано главным образом для того, чтобы уравнять шансы игроков и дать им больше свободы выбора. Ведь, скажем, у Чунь Ли раньше была очень неудобная ультра на «чарджах» (требовалось удерживать рукоятку в одном направлении, затем двигать влево-вправо) да еще и легко перебивалась. Теперь же можно выбрать Kikosho и не знать печали.
Помимо этого, герои могут делать броски и Focus Attack. Последняя наиболее интересна, потому что позволяет бойцу «пропустить» удар и тут же ответить контратакой, после чего противник на пару секунд окажется беззащитным для хорошо отрепетированного комбо.
А еще противника можно дразнить. Это часто сбивает с толку!



Вверху: Большую часть времени игрок проведет именно в Network Battle. Но даже во время прохождения Arcade можно включить «приглашения на бой» и по ходу дела драться онлайн.



Японский ежемесячный журнал Arcadia поместил на обложку героинь Super Street Fighter IV, и это решение нельзя назвать предсказуемым. Дело в том, что на аркадных автоматах игра выйдет позже. Изначально такая версия вообще не была анонсирована, и лишь после возмущения игроков («А вдруг не будет?!») в Capcom приоткрыли завесу тайны. Позже появились первые подробности, среди которых есть одна очень любопытная – о том, как будет проходить замена автоматов в аркадах. Дело в том, что для нормальной работы игры владельцам залов нужно… всего лишь поменять жесткий диск! Чудеса!

Оружие победы

Даиго «The Beast» Умехара, один из известнейших игроков не только в Street Fighter, но и в двухмерные файтинги вообще, недавно подписал соглашение с компанией Mad Catz, согласно которому он будет играть исключительно на аркадных стиках этого производителя на всех предстоящих турнирах. Со своей стороны Mad Catz обязуется учитывать мнение мастера относительно их продукции и того, какими должны быть следующие стики. Улыбающийся Даиго прокомментировал ситуацию так: «По-моему, Mad Catz Tournament Edition FightStick на сегодняшний день является самым реалистичным и точным аркадным стиком, и на всех турнирах я использую именно его». Ознакомиться с записями боев Даиго можно на его официальном сайте – beastdaigo.jp.





Многие игроки готовы подтвердить его слова. Аркадный стик с маркировкой Tournament Edition (к релизу Super Street Fighter IV выпустили новую модель в двух цветовых решениях) действительно является отличным, если не лучшим выбором для увлеченных геймеров. Прочная конструкция, кнопки и палка от Sanwa Denshi, точно такие, какие установлены на аркадных автоматах, сравнительно небольшая цена ($150), а также правильный баланс веса и возможность замены лицевой панели… О чем еще мечтать?

Конечно, о HORI Real Arcade PRO.V3 SA, в котором тоже нашлось место деталям от Sanwa. Продукция Hori заслужила доверие покупателей благодаря низкому проценту брака, однако такой стик очень тяжело достать. Если Mad Catz можно заказать из США, то HORI Real Arcade PRO.V3 SA производится только для японского рынка.



Вверху: Панель с кнопками чуть скошена вниз, что на самом деле очень удобно.

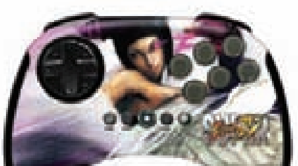


Вверху: Провод убирается в специальный отсек. Стоит заметить, что обычные «файтстики» Hori работают как беспроводные контроллеры, однако это полноценный аркадный стик и предназначается для использования на турнирах, где морока с адаптерами и батарейками никому не нужна.



Слева: Палку и кнопки при желании можно заменить. На «файтстиках» Hori кнопки быстро ломаются, а заменить их очень сложно. Здесь же с этим не должно возникнуть проблем, да и вряд ли замена потребуется быстро.

Тем же, кому хочется просто удобный джойпад, предлагается обратить внимание на очередные модели «файтпадов» от Mad Catz. Новая серия отличается иллюстрациями на лицевой панели и более крепкой крестовиной, как указывается на сайте производителя, изготовленной все той же компанией Sanwa.



Когда вышел Street Fighter IV, я начал с ошибок: купил версию для Xbox 360 и разочаровался в управлении, решил игнорировать других персонажей и тренироваться только за Чунь Ли – и понял, что, не зная, как побеждать за других персонажей, я просто не могу им противостоять. К счастью, к релизу Super Street Fighter IV все прояснилось. Правда, все равно пришлось купить обе версии, ведь хочется играть в первую очередь с друзьями, а большинство из них предпочитает Xbox 360.

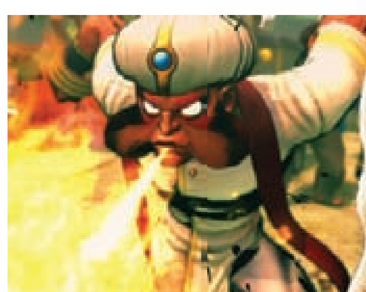
Это правда: когда люди первый раз играют в Street Fighter, происходящее на экране в лучшем случае напоминает артобстрел «фаерболами». В худшем – попытку выяснить, какой удар мощнее, с чего это Сагат самый сильный и почему не стоит выбирать Чунь Ли. А Чунь Ли никогда не стоит выбирать. Самый известный игрок за китаянку, Nuki, выбирает ее скорее по привычке – зрители ждут от него именно этого, так и стоит ли их огорчать? И он никогда не занимает первое место.

Все дело в том, что в Super Street Fighter IV есть, грубо говоря, бойцы на все случаи жизни: Кен, Рю, Сагат. Они же – самые популярные персонажи, что дает им особые привилегии. Сильные, крепкие, спецудары проводятся одинаково (повороты стика на девяносто градусов плюс удар рукой или ногой) – выбирай любого, вбивай заученные комбинации и побеждай!

С другими же все не так. Далсим, например, обладает уникальным боевым стилем. Он медленный, зато может телепортироваться с места на место, растягивать конечности и дышать огнем. Звучит круто, правда? Однако бесполезно выбирать его, рассчитывая лишь на удачу. Не получится, как ни старайся. Без проверенной и отработанной тактики он бессилен в сравнении с тем же Кеном. То же можно сказать и о Зангиеве, и о Хонде – вроде бы сила удара у них велика, да и много ума не надо одну и ту же «вертушку» раз за разом исполнять, а стоит попробовать сыграть с живым соперником, как мнимое преимущество сразу же испаряется.

ухвати и шмякни о землю, ан нет – он медленный, неповоротливый, необходимо все время поливать его маслом. Во время показательных боев между Дайго и Джастином, где первый как раз выбрал Хакана, а второму досталась Макото, здоровяк позорно проиграл. И тому есть множество объяснений, но, к сожалению, главное из них касается именно сложного управления и нестандартных тактик. С другой стороны, оригинальный Street Fighter IV в свое время тоже столкнулся с трудностями в плане популярности новых бойцов (исключение составляет лишь Вайпер), пускай оно и носило лишь временный характер. Да и потом, прежде чем дойти до новых персонажей, хочется посмотреть, на что способны старые, ведь тот же Ди Джей в действительности является очень интересным противником – с ограниченным числом ударов, зато очень быстрым.

Очевидно, команда под руководством Ёсинори Оно вложила много сил в создание нового выпуска. Super Street Fighter IV – идеальная версия четвертой части, крепкая, сбалансированная; такая продержится в топе самых популярных файтингов многие годы и, быть может, повторит судьбу предшественниц… На этой мысли Оно прерывает собеседника. По его словам, идеал, на который мог рассчитывать Street Fighter IV, достигнут. Сериал можно развивать и дальше, но к четвертому выпуску возвращаться бессмысленно. Точечные дополнения – костюмы, может быть, что-нибудь еще – возможны, но и только. Нам же остается пожать плечами. Возможно, поступить так, как говорит Ёсинори Оно, было бы правильно, но все мы знаем Capcom и можем быть уверены, что без приставки Hyper новый Street Fighter точно не останется. **СИ**



Вверху: Оформившим предварительный заказ (не в России, конечно) полагается дополнительный набор костюмов (его, впрочем, уже можно просто купить). Кроме того, если вы играли в Street Fighter IV и сохранили сейв, то игра подарит два дополнительных цвета каждому герою. Вернее, не цвета даже, а графических фильтра, как в версии на PC, но распространяется это не на изображение в целом, а только на бойца.



› Ёсинори Оно на Captivate 2010



? Все современные файтинги выходят с онлайн-режимом, и ваш – не исключение. А помните, как раньше друзья собирались перед телевизором, специально чтобы сразиться друг с другом и приятно провести время? В каком-то смысле, игры выполняли важную социальную функцию. А что сейчас? Геймер сидит один, как сыч, дома перед экраном… Не жалеете ли о старых добрых временах?

А что поделать? За последние годы мир очень сильно изменился. Интернет, Facebook, гаджеты с доступом в Сеть… Люди стали иначе потреблять информацию, общаться друг с другом, развлекаться – стиль жизни стал совершенно другим – быстрым и сильно завязанным на онлайн. Мы лишь следуем за трендами и отвечаем на запросы аудитории. Я согласен, что было здорово играть за одной консолью, но мы не можем заставить людей жить по-старому.

? А вот почему вы не выпускаете игру сначала на аркадных автоматах, где с социализацией всегда все было хорошо? Да и отладить баланс перед домашним релизом можно. Не придется ли потом что-то править и выпускать очередную «улучшенную версию»?

Увы, за последние пару десятилетий аркадный рынок настолько усох, что работать на нем стало совершенно невыгодно. Я прекрасно понимаю, что удобнее всего отправить игру сначала в залы, проверить на живых геймерах, вылизать до блеска, а потом уже выпускать на консолях. Но сейчас, увы, это невозможно. И не беспокойтесь – если мы захотим что-то исправить и улучшить в балансе, мы сделаем это патчем. Обещаю, что никакого Hyper Street Fighter IV: Ultimate Edition покупать не придется. Патчи – вот наш метод!

? Кстати, о них. Вот в новом режиме Tournament у вас используется система single elimination, и всего на восемь человек. Планируете ли вы добавлять режимы с новыми правилами – например, double elimination?

Все же Street Fighter IV – это игра не только для киберспортсменов. Мы хотим сделать ее максимально дружелюбной, интуитивно понятной. Ведь начинающие геймеры хотят, чтобы все было просто, на раз-два. Они могут запутаться в сложных сетках, не отличить виннеров от лузеров. Появятся вопросы в духе «А почему я сейчас должен драться именно с ним»? Мы подумаем над новыми правилами (обязательно тоже дружелюбными!) и, возможно, добавим еще режимы с грядущими патчами.

? У сериала Street Fighter настолько богатая история, и в нем засветилось так много персонажей, что удивительно, как вы умудряетесь сочинять новых героев. Расскажите, как это происходит, где вы черпаете вдохновение?

Трудно, но мы справляемся. Есть два основных подхода для создания новых персонажей. Первый: мы хотим добавить «реалистичного» бойца, вроде Рю и Гая. В этом случае мы рисуем красивого героя, а потом выбираем для него стиль, ранее не встречавшийся в Street Fighter, и который ему визуально подходит. Например, для Джури это тхэквондо. Адаптируем приемы реального боевого искусства к механике Street Fighter – и вуаля, все готово! Второй вариант: мы хотим «странного» персонажа, вроде Бланки или Хонды. В этих случаях мы пытаемся придумать ему необычные техники, и для этого изучаем экстремальные виды спорта, смотрим фильмы, ищем идеи в Интернете. Если находим необычный стиль, то намеренно выдергиваем из него самые абсурдные приемы, додумываем нелепые виды атак – так, чтобы действия героя выглядели максимально фантастично. Составляем из всего этого мувлист, а потом уже художник рисует персонажа, который бы мог все это выполнить. **СИ**



Вверху: Масла, масла, больше масла! Без масла Хакан не боец!

Внизу: Роуз вряд ли можно назвать популярным персонажем. В Super Street Fighter IV ее, что называется, «приподняли», но верных поклонников все равно пока не видать.



Кросс-обзор

У НАШИХ ЭКСПЕРТОВ SUPER STREET FIGHTER IV ВЫЗЫВАЕТ РАЗНЫЕ ЧУВСТВА. ИМ ЕСТЬ ЧТО РАССКАЗАТЬ ОБ ЭТОЙ ИГРЕ!

НАШИ УЛИЧНЫЕ БОЙЦЫ

Александр «Aerond» Антонов



СТАТУС: Выпускающий редактр диска

ПРЕДПОЧИТАЕТ: Garou: Mark of the Wolves, BlazBlue: Calamity Trigger

Отношусь к жанру 2D-файтингов с особым трепетом, и хотя отдаю большее предпочтение представителям жанра новой школы, не забываю и о более консервативных с точки зрения механики представителях. А Garou: Mark of the Wolves вообще считаю одним из лучших файтингов всех времен.

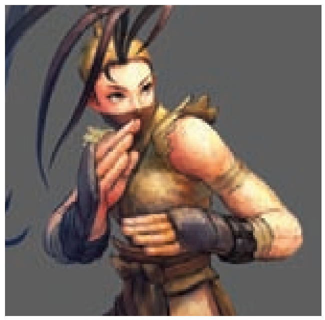
Геймплей
Главное, за что ругали Street Fighter IV, – это за работы от обороны. Разработчики решили изменить ситуацию, добавив новых персонажей, играющих от атаки. Что особенно приятно, часть из них была заботливо перенесена из предыдущих частей, с попыткой адаптировать их под новую игру с минимальными изменениями.

Графика
Про графику сказать особо и нечего. Она не изменилась по сравнению с оригиналом. Стоит лишь упомянуть о двух графических фильтрах, которые открываются в том случае, если на консоли есть сохранение от обычного Street Fighter IV. Фильтры имитируют графическое оформление персонажей во вступительных роликах.

Общее впечатление
Выход Super Street Fighter IV можно сравнить с выходом аддонов к играм от Blizzard – будь то Brood War к Starcraft, Lord of Destruction к Diablo II или The Frozen Throne к Warcraft III – когда и без того отличные игры были расширены, доработаны и тщательным образом отполированы практически до идеального состояния.

9.5

Денис «SpaceMan» Никишин



СТАТУС: Оператор видеомонтажа

ПРЕДПОЧИТАЕТ: Tekken 6

Считаю файтинги самым увлекательным жанром видеоигр. Активно участвую в жизни российского файтинг-сообщества. Веду свой сайт с записями боев с московских турниров. Знаю, где кончается любительский «мэш» и начинается профессиональное владение предметом. Содержу клан ниндзя.

Геймплей
Приготовьтесь. Я буду все ругать. Конечно, в возвращении к истокам спустя столько лет не может быть ничего плохого. Плохо то, что это не римейк SF II. Это новая часть. И нынешний аддон однозначно показывает: теперь на долгое время SF будет именно таким. С бесконечными фаербольными войнами и без пэрри…

Графика
Можно по-разному относиться к визуальному решению SF IV, но уж точно нельзя его назвать однозначным. Вся эта комичная наполненная самоиронией графика была неплоха один раз. Но сколько еще «Супер-супер» расширений мы готовы терпеть эту «комедию»? А ведь их будет немало… Мы обречены…

Общее впечатление
Для тех, кто никогда не играл в Street Fighter или помнит его, дай бог, по SF II на «Денди», SF IV и его дополнение – просто находка. Для тех же, кто продолжал играть в SF III: 3rd Strike вплоть до выхода четвертой части, SF IV и определенный им путь – повод для многочисленных сомнений. Этого ли мы ждали?

6.0

Александр «hh» Устинов



СТАТУС: Главный редактор диска

ПРЕДПОЧИТАЕТ: Guilty Gear XX Slash, Soul Calibur II, Garou: Mark of the Wolves

В свое время активно играл во все переиздания Guilty Gear XX, почти ничего не добился на турнирном поприще. Люблю сериал Soul Calibur – в нем добился еще меньшего. Из всех «Стрит Файтеров» самым лучшим считаю 3rd Strike. К Tekken любовь привить не удалось. Вообще, стараюсь знакомиться с каждым выходящим файтингом.

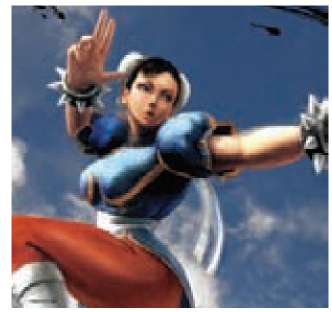
Геймплей
Это аддон: изменения малочисленны. Добавили десяток персонажей, из которых только двое действительно новых. Добавили каждому бойцу по второй «Ультре». Добавили бонус-уровни для разнообразия. Добавили классный Replay Channel – с ним в SSFIV можно даже не играть, а использовать вместо телика.

Графика
Это аддон – тут вообще все без изменения. Разве что новые арены покрасивее старых будут, да появились «расцветки» персонажей, которые повторяют визуальные стили заставок SFIV и SSFIV. В остальном – все та же качественная графика и великолепная анимация. За год – не устарела совсем.

Общее впечатление
Обновленная и доработанная версия – таким, по-хорошему, должен был стать оригинальный Street Fighter IV. Жаль только, что при всех своих неоспоримых достоинствах, игра все равно способна отпугнуть тех, кто не хочет играть в файтинг с механикой двадцатилетней давности. Если коротко: я хочу нормальные пэрри.

9.0

Евгений «первого уровня» Закиров



СТАТУС: Обозреватель

ПРЕДПОЧИТАЕТ: Super Street Fighter IV, Virtua Fighter 5, Street Fighter II The World Warrior

Одинаково любит и двухмерные, и трехмерные файтинги. Так уж получилось, что отдает предпочтение Street Fighter и Virtua Fighter. Проигрывает всем в Tekken 6 и периодически пытается занять первое место в таблице рекордов Survival в Dead or Alive 4. С нетерпением ждет возрождения сериала Darkstalkers.

Геймплей
Поначалу может показаться слишком быстрым: противник нещадно лупит неподготовленного игрока и не дает и шанса на победу. Вникнуть, тем не менее, достаточно просто. А если не получается, то всегда можно обратиться к Replay Channel, включить там Input Data и посмотреть, как играют мастера. И все будет хорошо!

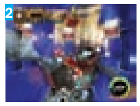
Графика
Превосходно! Особенно понравились новые локации: много животных в Африке, забавные мини-сюжеты в Корее и т.д. Модели персонажей тоже на высоте, хотя у некоторых проглядывают некрасивые текстуры в одежде (смотрим на грудь Макото). В такой стилистике лучшего и быть не может.

Общее впечатление
Если у вас есть в PSN-друзьях SpaceMan, то вы можете наблюдать одну и ту же картину изо дня в день: каждый вечер он играет только в Tekken 6. То же ждет каждого ценителя двухмерных файтингов. Купили SSFIV, запустили – и все, ничего больше для счастья не нужно. Хочется прерваться на обед и посмотреть телевизор? Включайте Replay Channel!

10

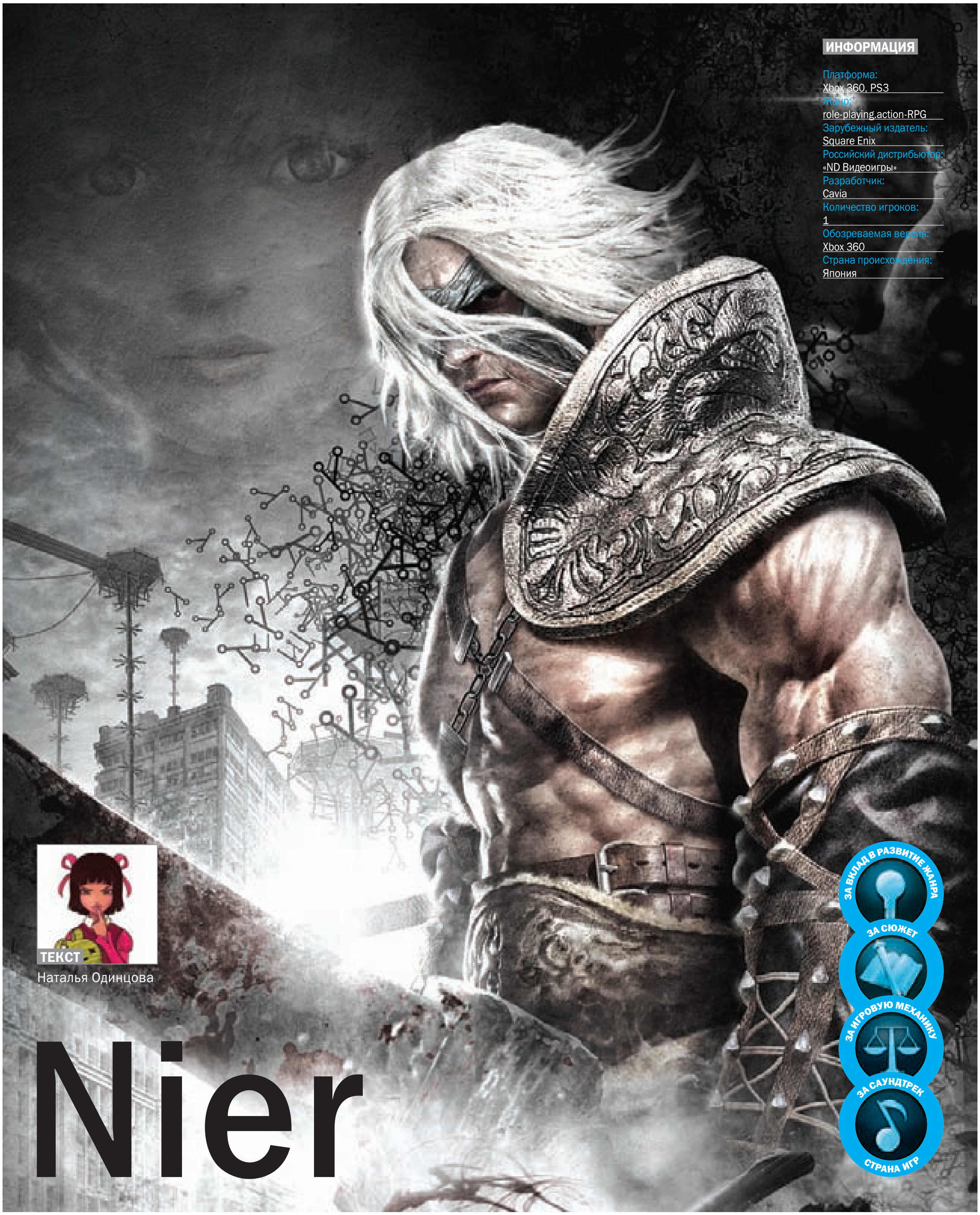
PS3
XBOX 360

ПОХОЖИЕ ИГРЫ


1 Fable II
2 Kingdom Hearts II
3 Dark Cloud 2

7.0



ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360, PS3
Жанр:
role-playing.action-RPG
Зарубежный издатель:
Square Enix
Российский дистрибьютор:
«ND Видеоигры»
Разработчик:
Cavia
Количество игроков:
1
Обозреваемая версия:
Xbox 360
Страна происхождения:
Япония

ТЕКСТ
Наталья Одинцова

Nier

ЗА ВКЛАД В РАЗВИТИЕ ЖАНРА
ЗА СЮЖЕТ
ЗА ИГРОВУЮ МЕХАНИКУ
ЗА САУНДТРЕК
СТРАНА ИГР

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Неожиданные финалы традиционных квестов, великолепные перебранки между героями, интригующий сюжет, действительно интересные битвы с боссами

НЕДОСТАТКИ Примитивная по современным стандартам графика, быстро набивающий оскомину бэктрекинг, обилие технических недоработок.

РЕЗЮМЕ Неприглядная внешне и несовершенная технически игра сперва рядится под обычную RPG с экшновыми боями и бесконечным потоком однообразных поручений. А потом преподносит сюрпризы, показывая, что вобрала в себя элементы множества жанров, начиная с шутеров от третьего лица и заканчивая текстовыми квестами. Вроде бы короткая сюжетная кампания превращается в затяжное приключение: перепрохождения открывают доступ к новым подробностям.



Вверху: Мускулистый мужик со спитой физиономией – таким главный герой предстает в европейской версии Nier. К его внешности, кажется, совершенно невозможно привыкнуть, но маска (выдается во второй половине игры) несколько спасает положение.

Маленькая девочка – лет десяти, не больше – болеет. За окном солнце и слышны детские голоса, но гулять ее не отпустят: куда ж с бронхитом на улицу бегать? Любимые сборники сказок перечитаны по двадцать раз, диснеевскую «Красавицу и Чудовище» смотреть больше сил нет, а портретами героев из аниме-сериала «Черный Дворецкий» уже изрисован весь альбом. Что еще делать, когда ты кашляешь, но температуры-то можно сказать, что и нет? Малышка берет ручку и начинает сочинять.

В одной деревне, далеко-далеко, жила девочка. У нее были прекрасные серебряные волосы и звали ее Ёна. Она очень любила читать, и часто ходила в библиотеку за новыми книгами. Около ее дома был фонтан, там всегда играли дети. А вот Ёне иногда приходилось весь день лежать в постели, потому что она была очень больна. И никто не мог ее вылечить.

Брат девочки – обыкновенный мятущийся подросток лет эдак шестнадцати – случайно находит записи сестры. «Сахарные сопли!» – думает он, пока не натыкается на фразу о жуткой болезни героини. Тут его воображение начинает работать по полной, и он решает вписать отсутствующие (пока) подробности, чтобы, так сказать, добавить в рассказ огня.

Еще бы – ведь от этого жуткого недуга уже погибли миллионы людей. Мир медленно умирал, с лица земли исчезали целые города. Вот и деревня – безымянное поселение где-то на задворках вселенной – тоже разваливалась на глазах. А за каменными стенами, которые ее окружали, рыскали кошмарные монстры и добивали тех, кто еще не заболел.

Потом, когда история будет завершена, на этот плод коллективного творчества наткнется глава семейства. Из необъяснимого любопытства он прочитает все про Ёну. Через некоторое время кто-то из знакомых пожалуется, что, мол, работа над сценарием для новой RPG продвигается чересчур медленно. Тогда отец в шутку предложит вдохновиться сочинением его детей. Но пока девочка продолжает писать, даже не подозревая, во что превратится сказка и сколько людей в итоге окажутся ее соавторами.

Папа Ёны был сильным и ловким. Он очень любил Ёну и хотел, чтобы она поскорее выздоровела. Поэтому он брался за любые поручения. Ведь на лекарства нужны деньги. Все жители деревни обращались к нему за помощью. Как-то торговка цветами попросила его раздобыть три луковицы тюльпанов, и он ей все принес.

Внизу: Стоит ранить босса достаточно сильно, как где-нибудь на его теле появляется циферблат – с вращающейся стрелкой или без. Версия со стрелкой – испытание на время: успеете за отведенный срок сбить все символы, и бой перейдет в следующую фазу.

Курс зрелого бойца

Многочисленных врагов папа Ёны встречает с оружием наперевес: сначала доступны полуторные мечи, а после важного сюжетного поворота в арсенал добавляются копья и двуручники. Полуторники традиционно используются для быстрых и точных ударов, но не отличаются мощью. Что, впрочем, не беда. Прытких врагов в Nier много, так что иногда проще выбрать обычный клинок, чем все время учитывать при атаке время, которое потребуется на замах гигантским куском стали, или гадать, не успеет ли неприятель сместиться в сторону и избежать укола копьем. С магией дела обстоят еще интересней: заклинаниям сперва обучают, а потом все их отнимают, чтобы затем выдавать утерянные знания поштучно. Колдует вообще-то не сам отважный отец, а его спутник – говорящая магическая книга, которая не вызывает ни у кого из деревенских жителей ни малейшего удивления (и нет, это не промах сценаристов, а важная для сюжета деталь). В принципе, можно экипировать до четырех магических навыков, если пожертвовать слотами для умения обороняться и способности увертываться. Держать удар в Nier (на нормальном уровне сложности) – совершенно необязательный пункт программы. С рядовым противником удастся расправиться и так, а против боссов блок особо не поможет. А вот без уворотов в bullethell – крышка. Есть и еще нюанс: один слот всегда будет занят «темным копьем» – просто потому, что это едва ли не самое полезное заклинание во всей Nier, привносящее в бой элементы шутера от третьего лица и позволяющее ранить тех боссов, до которых обычным мечом не дотянуться.



А у одного дедушки убежала собака. И он сказал папе Ёны: ´Найди мою собаку!. Папа Ёны сразу понял, куда могла деться собака, и быстро ее нашел. Он почти всегда путешествовал. Ему очень нравился соседний город на берегу моря.Смотрительница маяка попросила его принести письмо, потому что у нее болели ноги и она сама не могла дойти до почты. А почтальон тоже болел. Ёна мечтала увидеть море. А еще она очень скучала без папы. Ведь он приходил домой, выгребал деньги из копилки и сразу уходил помогать кому-нибудь. У него всегда было столько дел!

У подростка аж глаза загораются, когда он видит долгий перечень подвигов героя. Нет, конечно, он ухмыляется, когда понимает, что наивная сестра никак в толк не возьмет, откуда берутся купюры в семейной кубышке, хотя вроде бы знает – за работу деньги платят. Но чего с нее взять – малявка еще. Вот и герои у нее переговариваются как-то скучно, и все вечно заканчивается хорошо. А что в сказках братьев Гримм мачехи всякие в раскаленных чугунных башмаках на свадьбах у падчериц танцуют – так это пересказывать готова, не моргнув глазом.

Принес он луковицы торговке и говорит: «Ты, что, их разводишь?» А она ему: «Нет, я их ем!». А когда он нашел собаку, оказалось, что та уже давно мертва – ее растерзали монстры. Кстати, когда папаша Ёны приволокся обратно в деревню, оказалось, что клиента хватил инфаркт, потому что у него закончилось лекарство от сердца. Да и смотрительница маяка тоже долго не протянула, хотя была на редкость вреднючей бабкой.

Идею с многочисленными поручениями подхватывает сценарист, а вслед за ним и разработчики: то ли потому, что приглядывались к западным RPG, вроде Fable, то ли из любви к MMO, то ли попросту увлекшись возможностью усилить иллюзию свободы. Действительно, пускай почти с самого начала, как в Final Fantasy XII, у игроков будет выбор: уделить время необязательным квестам или же заняться сюжетной кампанией. А чтобы не возникло искушение забыть о побочных миссиях насовсем (в самом деле, ведь в каждой RPG найдется задание в духе «добудь пять хвостов ящерицы»), за отзывчивость поощрять не только деньгами, но и оружием, которое нельзя найти или купить в магазине. Или открывать дополнительные возможности. Например, пусть торговка в благодарность за привезенные луковицы научит героя грядки копать и выращивать хоть арбузы, хоть тюльпаны.



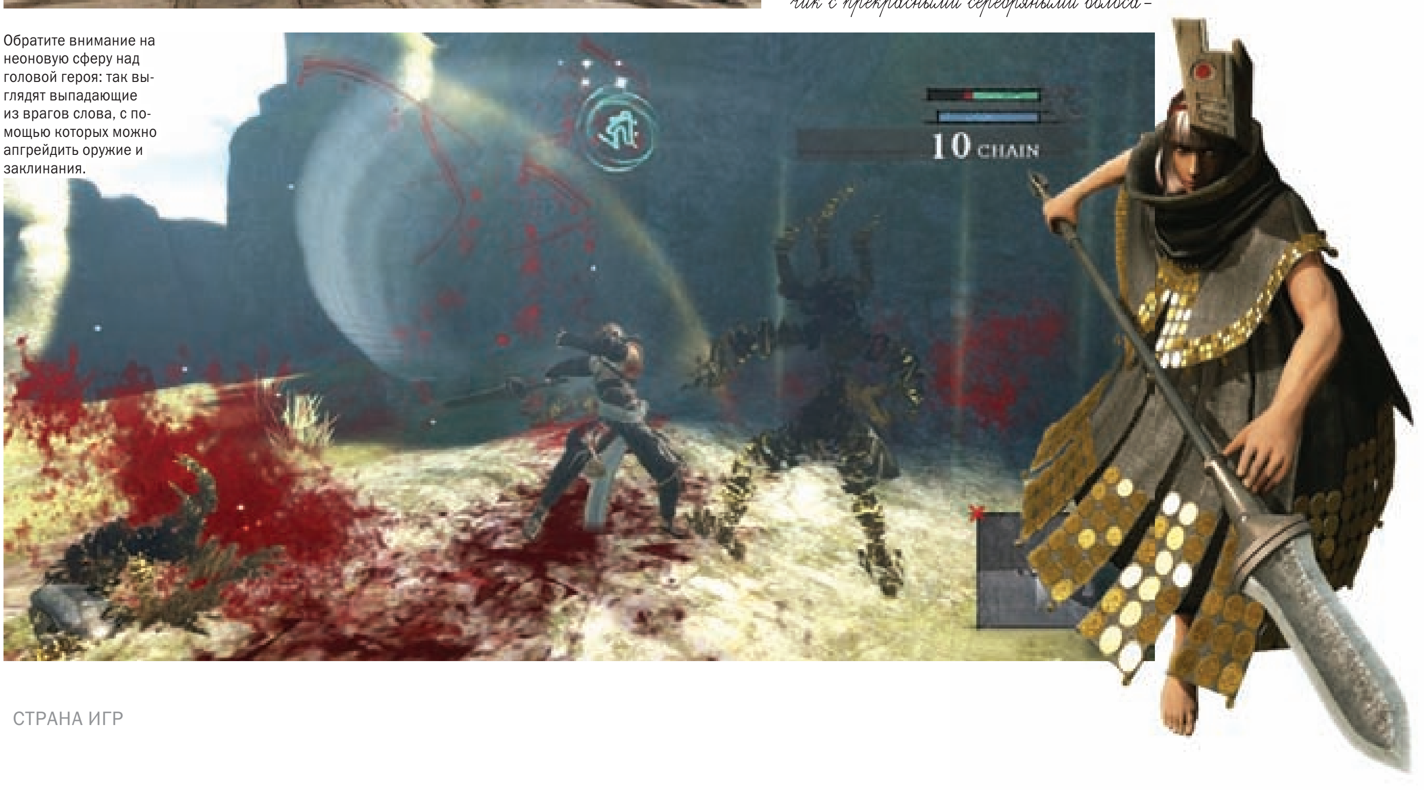
Вверху: Заклинания в арсенале Nier выглядят зрелищно, но весь набор пригодится разве что в сражениях с боссами.

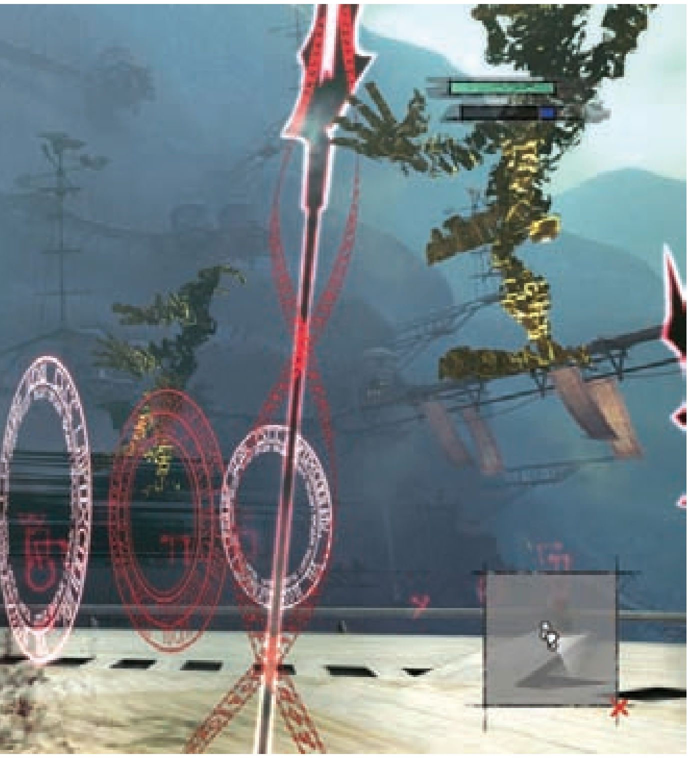


Количество некрологов решают не менять вопреки тому, что для японских RPG не слишком-то типичны истории в духе «пока ты, отец Ёны, бегал усмирять чудовище, раненная им девочка все равно погибла». Сценарист придумывает оправдание временному скачку (мол, распрощались с героем и его окружением лет эдак на пять). Игровой мир кажется чуточку правдоподобнее, когда узнаешь, что жизнь NPC не стоит на месте: кто-то возмужал, кто-то умер, кто-то близких потерял, а кто-то свадьбу справляет.

Один раз Ёне пришло письмо. Мальчик с прекрасными серебряными волоса-

Обратите внимание на неоновую сферу над головой героя: так выглядят выпадающие из врагов слова, с помощью которых можно апгрейдить оружие и заклинания.







ДИАЛОГИ, ДА ТАКИЕ, В ХОДЕ КОТОРЫХ ГЕРОИ ПРОХАЖИВАЮТСЯ ПО ПОВОДУ ЗАЕЗЖЕННЫХ РОЛЕВЫХ КЛИШЕ, – ТО, ЧЕМ ПЕРСОНАЖИ В ИТОГЕ ЗАПОМИНАЮТСЯ ЛУЧШЕ ВСЕГО.

ми просил ее о помощи. Он жил один с дворецким Себастьяном в большом доме на горе. И у него тоже была болезнь.

Он как на кого посмотрит, так человек сразу в статую превращается.

Дворецкий очень хотел его вылечить. На самом деле это он написал письмо. Ёна попросила папу помочь мальчику.

Папаша потрусил по адресу и попал в жуткое поместье. Портреты на стенах сначала изображали нормальных людей, но вскоре на них проявились кошмарные монстры. Дворецкий вел себя как робот, потом вообще загадочно исчез, а все коридоры наводнили чудовища. В самой последней комнате летала Черная Книга и страшно хохотала, и плевалась страницами вперемешку с магическими снарядами – прямо чистый bullethell.

Совместить драки в духе God of War с испытаниями, достойными Espgaluda и Ikaruga, – чем не способ сделать битвы запоминающимися? Да и заодно отказаться от отдельных арен: пусть схватки разворачиваются прямо там, где герой натыкается на неприятелей. Кто-то – не исключено, что это был руководитель проекта – напоминает об ограничениях по бюджету. Первой в жертву приносят графику. Свалка, где хозяйничают роботы, ущелье с паутиной из мостов и лестниц, и даже так и оставшаяся безымянной родная деревня героя – все обретает форму, но выглядит как привет из эры PS2, а то и вовсе навевает воспоминания о PS one. Игровой мир скукоживается: пара-тройка городов, разбросанных по карте, небольшой набор достопримечательностей. Бэктрекинг грозит набить оскомину уже за первые пять часов прохождения.

Тут чей-то взгляд снова цепляется за упоминание о bullethell. И вправду, если уж заимствовать элементы нескольких жанров, почему не расширить список? Большое поместье в итоге напоминает о трехмерных компьютерных квестах, а тайный подвал вызывает ассоциации с эскападами в Baldur's Gate. Дань гоночным симуляторам – скоростной кабан, который в отличие от машины Эдди Риггса не умеет разворачиваться на 180 градусов, но на нем все равно куда веселей, чем на своих двоих, добираться до очередного пункта назначения (мелких монстров вепрь просто затаптывает). На пути к одному из боссов – проверка на ловкость в духе платформеров: нужно скакать по ящикам под артобстрелом магических пушек. Есть даже подземелье с минимумом схваток и прорвой пазлов, причем герою то и дело коварно запрещают пользоваться некоторыми способностями (например, прыгать, пускать в ход меч или применять магию). Камеру постоянно нещадно крутит, и, что самое удивительное, чехарда жанров и углов обзора вызывает нарекания лишь в тех случаях, когда случайно удается пробраться в те участки локаций, где все уже подготовлено для того же артобстрела, но вот самих пушек еще нет. Самое неожиданное зрелище – текстовый квест: белые строчки на черном экране, фоновая музыка и варианты ответов. И так полчаса. Конечно, преподносить эпизоды из жизни персонажей в виде записей без сопроводительных CG-роликов решились еще авторы Lost Odyssey, но тут тяга к минимализму достигает апогея. И ведь не скажешь, что по-





Справа: Мир Nier настолько невелик, что толком покататься на кабане удастся разве что по единственной равнине. Кстати, чтобы завалить дикого вепря, можно прятаться за большими валунами. Животное атакует камень, на время теряет сознание, и тут-то пора пускать в ход оружие.

Система апгрейдов выглядит так: можно собирать всякие материалы и увеличивать параметры оружия в здешней кузне, а можно прибегнуть к силе слов. Дело в том, что во время битв враги иногда роняют сферы-«слова», чем-то похожие на скандинавские руны. Приладишь такую на оружие (в игре это действие называется «редактированием»), и получишь, например, клинок с дополнительным бонусом – шансом парализовать или отравить недруга. Точно так же можно модифицировать и заклятия. Выбор на первый взгляд весьма непрост: получать лишние 25% опыта за каждого убиенного противника или же с каждым успешным ударом восстанавливать немного здоровья, но на нормальном уровне сложности быстрей повысить уровень персонажа почти всегда – наиболее выгодный вариант действий.



лучилось из рук вон плохо и подобный прием не имеет права на существование (тем более что книги и чтение вообще – одна из тем игры). Внезапный уход в сторону ретро попросту ошеломляет, выбивает из колеи: как, впрочем, и депрессивные финалы вроде бы знакомых, кочующих из одной RPG в другую квестов.

А еще как-то папа Ёны встретил загадочную девушку.

У нее были большие сиськи и она ходила в ночнушке.

Девушка была очень ловкая и смелая. Она вместе с папой Ёны победила монстра! Монстр попробовал притвориться бабушкой девушки. Но она поняла, что он врет. А потом папа Ёны сказал ей: 'Давай дружить!

«Только не вздумай ночнушку сменить на нормальные шмотки». А она и не думала, хотя такой старый козел ей даром не сдался. Вообще она была одержима демоном, и из-за этого ее боялись все местные жители, а она любого парня могла отбрить так, что мало не покажется. Бой-баба, одним словом».

Диалоги, да такие, в ходе которых герои прохаживаются по поводу заезженных ролевых клише, – то, чем персонажи в итоге запоминаются лучше всего. Пресловутая ночнушка становится излюбленным поводом для пикировок ее хамоватой хозяйки с ожившей книгой. «Ты постирушки-то хоть когда-нибудь устраиваешь? А то уже сколько дней в одном и том же бегаешь», – язвит фолиант. «Был бы ты мужиком, я б тебе что-нибудь отрезала», – грозит девушка. Папа Ёны ошеломленно смотрит на бармена. Тот только что выдал ему список ингредиентов для горячительного коктейля, который запросила знакомая певица. «Пять хвостов ящериц и пять хвостов лягушек? Это что же за адское пойло такое?» Бармен пожимает плечами: «Какой рецепт, то и прошу».

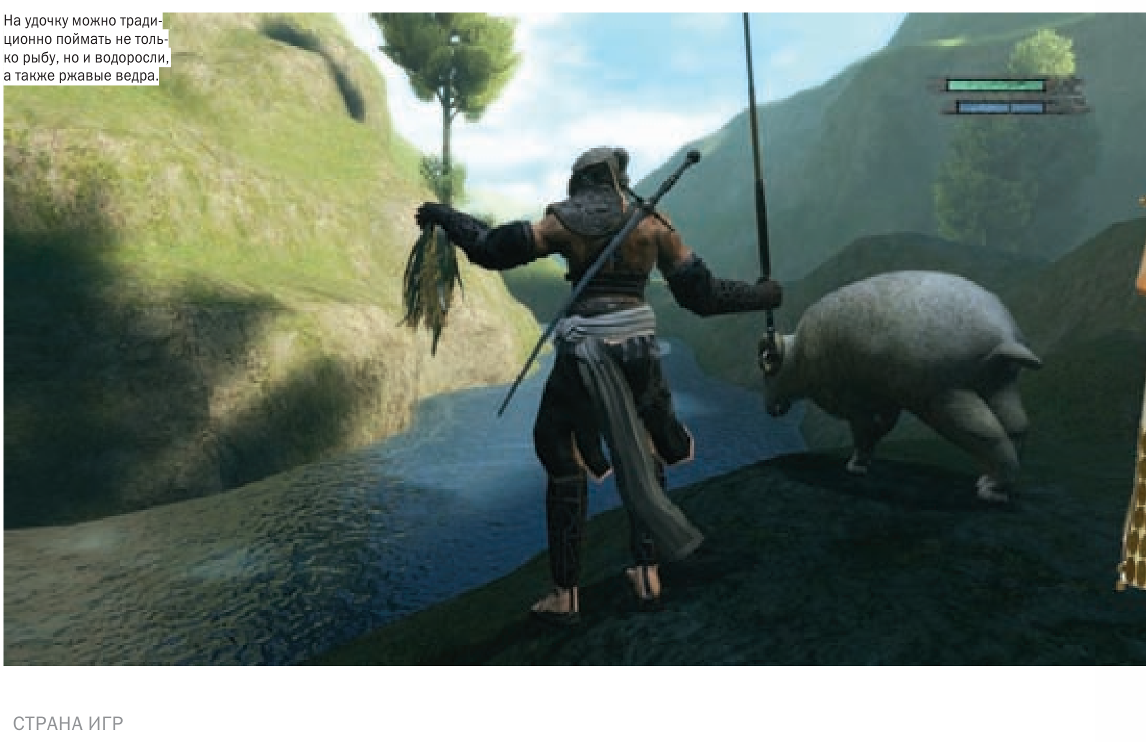
Сотоварищи не путаются под ногами у главного героя (баги с просчитыванием маршрута в лабиринтах – не в счет) – в драках исправно мутузят противников, во время пробежек телепортируются вслед за командиром, а погибая, воскрешают себя сами. За независимость от лечебных склянок отца Ёны им сразу прощаешь все: даже то, что три доступных приказа, кажется, нужны исключительно для виду и в пылу боя все равно совершенно не до них.

Сюжетная кампания, даже несмотря на перепалки и битвы с трансформирующимися боссами, все равно получилась бы слишком короткой, если бы не ловкий трюк сценариста. Под историю больной девочки подводят научно-фантастическое обоснование, но о реальном положении дел в

Вверху: Обосновавшись в трактире, девушка с лютней будет рассказывать герою, кто из жителей родной деревни или окрестных поселений нуждается в помощи. Но чтобы квест засчитали за взятый, придется отправиться к просителям лично.

САМОЕ НЕОЖИДАННОЕ ЗРЕЛИЩЕ – ТЕКСТОВЫЙ КВЕСТ: БЕЛЫЕ СТРОЧКИ НА ЧЕРНОМ ЭКРАНЕ, ФОНОВАЯ МУЗЫКА И ВАРИАНТЫ ОТВЕТОВ. И ТАК ПОЛЧАСА.

На удочку можно традиционно поймать не только рыбу, но и водоросли, а также ржавые ведра.





фэнтезийном мире говорят исключительно намеками. Более того, первое прохождение так и не дает ответы на все вопросы. Но вот если отправиться в поход во второй раз (сохраняя опыт, оружие, деньги, записи о выполненных заданиях, да еще и начиная с середины игры), в сценах появятся сокрытые до поры до времени реплики и целые эпизоды (похожим образом обстояло дело в Breath of Fire V). «Я надеюсь, мы больше в этот лес не пойдем», – стонет фолиант после второго испытания текстовым квестом. «Только если внезапно отправимся в прошлое», – замечает герой.

Как-то папа Ёны попал в диковинный город. Все здесь носили маски и говорили на непонятном языке. А передвигались по каналам. Только вместо воды в этих каналах был песок.

Но если бы папаша Ёны туда свалился, он бы сразу утонул. Он, правда, и в обычной реке бы захлебнулся, потому что везде разгуливал в доспехах и с мечом наперевес, а с таким грузом особо не побарахтаешься. И вообще он плавать не умел.

Нескладность исполнения и абсолютно фантастическая мешанина из идей – такую RPG в итоге производят на свет в Cavia. О здешних графических багах легко говорить без устали: как можно задвигать собак-NPC в стены, почему герой способен утонуть на мелководье (но, к счастью, моментально оживает), как он же проходит сквозь некоторых поверженных боссов. Не меньший повод для шуток – кабан, на поверку оказывающийся едва ли не более серьезным противником, чем только что убитый гигантский монстр, и уберкабан, возрождающийся, как минимум, раз пять в течение одной схватки. А справки об особенностях боевой системы? Используешь какой-нибудь прием уже давно, и вдруг внезапно тебе текстик преподносят – мол, почитай. Или вот манера героя выхватывать меч: в одном из пазлов это автоматическое действие засчитают за нарушение правил, если папа Ёны будет стоять слишком близко к тем кубам, на которых нельзя использовать холодное оружие. И вместе с тем в Nier есть эдакая безбашенность, свойственная экспериментальным проектам, непредсказуемость, которой часто не хватает более дорогим разработкам. Когда перед героем в третий раз возрождается стена из пушек, теперь принявшая облик крутящегося шара, а поле битвы испещряют летающие мячи-снаряды, только и успеваешь сказать: «Вот же классно все-таки придумали!» А это, мне кажется, самое ценное: когда игра способна радовать и удивлять. **СИ**



Вверху: Лейки у папы Ёны нет. Вода мистически самозарождается у него в ладонях и изливается прямо на грядку. Эдакая упрощенная версия Harvest Moon.



Слева: Примеров ненамеренно уморительных анимаций в Nier предостаточно.



НЕСКЛАДНОСТЬ ИСПОЛНЕНИЯ И АБСОЛЮТНО ФАНТАСТИЧЕСКАЯ МЕШАНИНА ИЗ ИДЕЙ – ТАКУЮ RPG В ИТОГЕ СДЕЛАЛИ В CAVIA.

Знаете, почему в этом тексте везде упоминается «папа Ёны», но нет ни слова о воине Ниере, хотя, согласно предварительной информации, так должны были звать главного героя? Дело в том, что имя ключевому персонажу вы придумаете сами, вот только в этот судьбоносный момент игра ни словом не обмолвится, на что влияет ваш выбор, и даже не намекнет: мол, речь идет о мужчине, а не о женщине или, скажем, говорящей книге.



PC
PS3
XBOX 360

ПОХОЖИЕ ИГРЫ

1 Burnout Revenge
2 Ridge Racer 7
3 Full Auto

8.5

ЗА АРТ-ДИЗАЙН — СТРАНА ИГР

ЗА ИГРОВУЮ МЕХАНИКУ — СТРАНА ИГР

Текст и звук на русском языке

Split/Second:



Одна из интересных находок Black Rock Studio: все винилы на корпусе машины – не просто набор красивых надписей, а наглядная демонстрация ваших успехов в игре: каждая наклейка соответствует какому-то полученному ачивменту.



Глядя на то, сколь проработаны разрушения трека, особенно остро сожалеешь об отсутствии нормальных повторов; только иногда во время гонки можно нажать LB и еще раз увидеть грандиозную сцену.





НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Великолепный дизайн трасс, динамичный, захватывающий геймплей, разнообразные режимы игры, отличное графическое оформление.

НЕДОСТАТКИ Отсутствие повторов, комментаторов и каких-либо осмысленных заставок, нет атмосферы телешоу. Аварии не слишком эффектны.

РЕЗЮМЕ Весьма неоднозначная вышла гонка у создателей Pure. С одной стороны – динамичная, интересная, со свежими идеями. С другой – играть в одиночку скучно, подача карьерного режима ужасна, модели машин на уровне Ridge Racer, а отсутствие повторов не дает как следует насладиться великолепными разрушениями на трассе. И все же, однажды включив Split/Second, хочется играть и играть, ведь здесь каждая гонка совершенно непредсказуема, а выброс адреналина в кровь не прекращается ни на секунду.

Итак, первое впечатление от новой игры – точно такое, как и от Pure: восторг. То, что происходит на экране, притягивает каждого, кто проходит мимо: нереальная скорость, взрывы, дым, аварии, снова взрывы, опять взрывы, еще взрывы. Split/Second бесспорно заслужила звание самой взрывной гонки на консолях нового поколения.

Вообще, умение Black Rock Studio находить интересные идеи и выстраивать вокруг них целую игру, поражает. Казалось бы, есть три удачные концепции современных экшн-гонок: Wipeout, выросший из Mario Kart, с бонусами, раскиданными по трассе, Burnout, с его смакованием аварий, родившийся, по сути, из Destruction Derby. И Twisted Metal – с оружием, установленным на средства передвижения. Совмещая или просто клонируя эти механики, многочисленные разработчики создают одну хитовую игру за другой. Но создатели Pure не из их числа, они и впрямь стараются делать что-то новое и уже потому интересное.

Основная идея Split/Second позаимствована из маленького и не слишком заметного куска геймплея не особенно популярной игры Full Auto. Там в некоторых местах трассы можно было выстрелить ракетой не в соперника, а в мост или водонапорную башню, завалив соперников обломками. В сумбурной и насыщенной перестрелками Full Auto, да еще и с переусложненным управлением, эта деталь не сыграла заметной роли. Black Rock Studio же эта идея не просто приглянулась – они смогли сделать интересную и весьма запоминающуюся игру, основанную фактически только на ней.

Как вы уже поняли, в Split/Second предстоит взрывать! Много и усердно взрывать все, что находится на трассе. И, что самое интересное, никакого оружия – ракет и прочих мин – здесь нет. В этом плане мы имеем самую обычную аркадную гонку, как Ridge Racer или Burnout, – где выигрывает тот, кто приехал первым. За дрифт, прыжки и езду вплотную к соперникам положен бонус – заполняется специальная трехступенчатая линейка. Но, в отличие от прочих игр, отвечает она не за ускорение, а за детонирование установленной по всей трассе взрывчатки, активирующей те или иные ловушки.

Как это выглядит? После того как вы набрали одну или две трети шкалы, то и дело будете видеть рядом с соперником специальный значок-маркер, подсказывающий, что вот здесь-то можно устроить хороший взрыв. Увидев такой маячок, жмите кнопку, которая активирует ловушку, и наблюдайте за тем, как стоящие у обочины такси вдруг взрываются и летят в сторону соперников, сметая все на своем пути, или как с пролетающего над трассой вертолета падает бочка со взрывчаткой, или трактор выезжает на трассу, проламывая стену дома и буквально сметая подставившихся соперников. Самое в этом интересное то, что разрушения эти – не скриптовый ролик красочного «фаталити», от всякой ловушки – даже от летящего в вашу сторону автобуса – можно увернуться, если вовремя сориентироваться. Но каждое такое событие обязательно сопровождается хорошим взрывом и расходящейся от него мощной взрывной волной. Поэтому даже если вы или соперник смогли избежать столкновения, непреодолимая сила болтает автомобиль так, что о чистом вхождении в поворот можно забыть.

Но все это еще цветочки, ведь, накопив все три секции на этой линейке, можно активировать не банальные взрывы стоящих посреди дороги фур, а что-нибудь поистине грандиозное. Например, опрокинуть на соперников огромную телевышку, заставить сойти с рельс гигантский поезд, да что там – можно даже уронить самолет. Причем надо заметить, это не какие-то возрождающиеся бонусы, которые появляются заново на каждом круге, все эти ловушки одноразовые, а последствия их применения остаются в игре до самого финиша. Если вы завалили на втором круге половину трассы бетонными блоками, укоротив с их помощью особо наглых соперников, то на следующем круге вас самого ждет высокоскоростной слалом меж этих препятствий.

Думаете, этого уже достаточно для захватывающей адреналиновой гонки? Разработчикам так не показалось, и они добавили еще одну, самую интересную возможность. Помимо взрывов и всяческого уничтожения соперников, чудо-полоску можно расходовать на открытие срезок, позволяющих прилично сократить дорогу. И более того – на полное изменение маршрута трассы! Да-да, именно изменение маршрута. Например, если трек был проложен по улицам города, то, накопив все три секции и нажав соответствующую кнопку на определенном участке трассы, можно, скажем, уронить дом и пустить объезд по крышам. Это позволяет не только полюбоваться на завораживающие спецэффекты, но и устранить разом всех соперников, которые поехали по старому маршруту, прилично вырвавшись вперед.



ТЕКСТ
Юрий Левандовский

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, Xbox 360, PlayStation 3
Жанр:
racing.arcade
Зарубежный издатель:
Disney Interactive
Российский издатель:
ND Games (ПК)
Российский дистрибьютор:
«ND Видеоигры» (консоли)
Разработчик:
Black Rock Studio
Количество игроков:
до 8
Обозреваемая версия:
Xbox 360
Системные требования:
не объявлено
Онлайн:
www.splitsecondvideogame.com
Страна происхождения:
Великобритания

Velocity

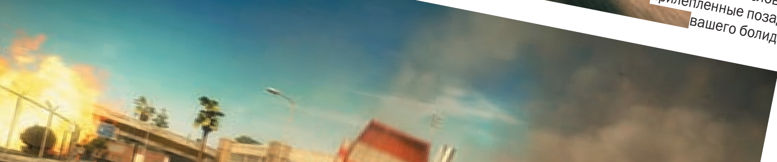
Почти сразу после выхода Pure стало известно о разработке новой игры от Black Rock Studio. Какое-то время спустя появились и потрясающие видеоролики с взрывающимися мостами и падающими башнями. И вот наконец-то долгожданная Split/Second перед нами, во всей своей разрушительной красе.



Еще одна находка разработчиков – размещение интерфейса. Вместо того чтобы разбрасывать его по углам экрана, как это обычно делается в гонках, все необходимые показатели висят словно прилепленные позади вашего болида.



Из всех спецэффектов лучше всего разработчикам удался дым. Он здесь объемный и совсем как настоящий, будь то огромный взрыв или пыль, повисшая над дорогой.



PC
PS3
XBOX 360







Как видите, для того чтобы взорвать какое-нибудь здание, вам достаточно нажать всего одну кнопку. Не забывайте только, что на каждый взрыв расходуется висящая позади автомобиля полоска.





Суммируя все предложенные возможности, мы видим огромное количество тактик, применимых в каждом заезде. Вы можете «копить силу», пытаться обогнать всех честно и только если «что-то пошло не так», использовать арсенал по полной. Можно чуть что обмениваться простыми взрывами бочек, машин и прочей мелочи, мешая друг другу вырваться вперед. А можно, хорошо зная трассу, использовать срезки и, если нужно, целиковые перемены в маршруте. Хотя лучше всего, конечно, научиться комбинировать все эти тактики, мгновенно приспосабливаясь к ситуации на дороге.

Здесь, наверное, нужно вставить несколько слов о физике и управлении автомобилями. Впрочем, говорить тут особенно не о чем: любой, кто играл хотя бы в один Burnout, будет чувствовать себя как рыба в воде. Разве что в Split/Second немного сложнее реализован дрифт, при исполнении которого нужно играть курком газа, дабы, не теряя скорости, выйти из управляемого заноса. В остальном же все по-хорошему аркадно и удобно. Управление очень отзывчивое и плавное. Единственное, что может подпортить настроение на первых порах, это силовая борьба на столкновениях; если вы ждете, что при бортовании с соперниками те будут отлетать от вас, как спичечные коробки, и разбиваться о стены, спешим вас расстроить: единственный вариант вывести машину оппонента из строя помимо управляемых взрывов – это заставить его врезаться на большой скорости в стену под прямым, как сосна в поле, углом. В остальном пихание на треке очень напоминает Ridge Racer 7.

После долгого рассказа о красоте и пользе взрывов всем, конечно же, интересно, а насколько графически привлекательно выглядит игра в целом? Отвечаем: Split/Second – красивая игра. Может быть, не самая технологичная и потрясающая, но, что важнее, весьма эффектная. Главный акцент разработчики сделали на освещение и эффекты дыма, так что, гоняя по здешним трекам, и впрямь чувствуешь себя словно на поле боя. Останки взорванных машин размазаны по трассе, полыхает огонь, копоть и дым коромыслом порой не позволяют увидеть поворот или внезапно выпрыгнувший на капот телеграфный столб, а ночная трасса на электростанции вызывает просто дикий восторг. И совсем не замечаешь, что полигонов в машинах все-таки маловато, что обломки рушащегося моста чрезмерно угловаты, что текстуры местами далеки от идеала... Все это скрашивается грамотным дизайном и отличными спецэффектами.

У вас уже сложилось впечатление, что это идеальная аркадная гонка? Сейчас мы его разрушим, ведь недостатков тоже хватает. Первое – звук, он в игре очень неубедителен. Взрывы все приглушенные и не объемные, рык двигателей не внушает никакого доверия, и хотя в целом все весьма неплохо шумит и гудит, не складывается ощущения, будто ты и впрямь попал на смертоносную трассу и вокруг тебя ежесекундно громыхают десятки тонн тротила.

Далее по списку – аварии. Из-за малого количества полигонов в машинах и отсутствия хорошей системы повреждений, все аварии, по сравнению с тем же Burnout, выглядят неубедительно. Можно поверить, что это ломаются и разбиваются дешевые китайские машинки на радиоуправлении, но никак не настоящие спорткары. Отдельный разговор – о том, что все эти эффектные взрывы и массовые завалы никак не смакуются. Да, вам могут на долю секунды замедлить время и сделать небольшой наезд на падающую башню, но что именно там случилось во время ее падения – вы не узнаете; в Split/Second, игре, словно специально создававшейся ради зрелищ, даже нет банальных повторов, и это очень, очень расстраивает. Ведь скорость велика, количество опасностей, которые подстерегают вас за ближайшим поворотом, огромно, и засматриваться на спецэффекты совсем нет времени – увы, посмаковать свой стратегический и водительский гений после гонки вы никак не сможете. Это обидно.

И вот такие обидные мелочи в Split/Second раздражают и вызывают недоумение. Например, зачем перед стартом гонки в одиночном режиме нужно было устраивать по несколько «подготовительных экранов», где вам сначала пишут, что делать в данном игровом режиме, потом показывают таблицу рекордов? И ведь каждое нужно закрывать отдельным нажатием кнопки всякий раз при старте гонки! Пока запустится наконец долгожданный заезд, успеваешь не раз проклясть неведомого разработчика, придумавшего это издевательство.

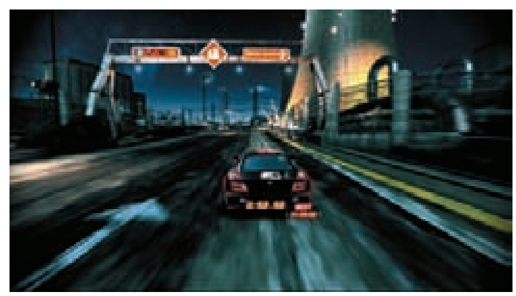
Ну и главная претензия к Split/Second – это местный режим карьеры. Скучнее его сделать, наверное, было уже сложно. Ведь с самых первых роликов нам обещали крутое

Черная акула против пробок на дорогах

Помимо обычных заездов, где побеждает тот, кто пришел первым, Split/Second может похвастаться несколькими весьма необычными игровыми режимами.



Самым оригинальным, наверное, является Air Strike, где на трассе вообще нет никаких соперников, зато есть боевой вертолет, постоянно выпускающий по вам залпы ракет. Цель – «оставаться в живых»: чем дольше вы находитесь на трассе, уходя из-под обстрела, тем больше зарабатываете очков и тем больше ракет запускает по вам вертолет. И хотя место приземления каждого снаряда помечается на асфальте красным маркером, уворачиваться с каждой секундой становится все сложнее и сложнее, тем более что, даже просто угодив под взрывную волну, вы можете запросто распрощаться с жизнью.



Но главным хитом у нас в редакции стал режим Detonator, который является, по сути, обычным заездом на время, но при этом пока вы несетесь от старта до финиша, на трассе автоматически активируются все ловушки, превращая ваш заезд в кромешный ад и пиршество спецэффектов! Настолько красивого и увлекательного time trial'а мы не видели еще никогда.

ОТ ВСЯКОЙ ЛОВУШКИ – ДАЖЕ ОТ КУВЫРКАЮЩЕГОСЯ В ВАШУ СТОРОНУ АВТОБУСА – МОЖНО УВЕРНУТЬСЯ, ЕСЛИ ВОВРЕМЯ СОРИЕНТИРОВАТЬСЯ.



Помимо виниловачивментов в синглплеере номер вашей машины тоже взят не с потолка – он отражает ваше положение в чемпионате: какое место занимаете, таков и номер.





телешоу, где вам и заставки, и комментаторы, и все прилагающееся. А получили мы поделку в духе первых игр линейки Burnout, где только и требуется – проходить гонку за гонкой в последовательно открывающихся эпизодах; никаких заставок, перебивок, сюжета или хотя бы комментаторов – простой набор заездов, одного за другим. За победы получаем очки, за очки открываются новые машины и трассы – все. Между «вроде бы эпизодами телешоу» есть лишь своего рода интермедии с неубедительным рассказом о том, «что ждет впереди» – некрасивые и неувлекательные. А ведь сделай разработчики хоть какой-то намек на сюжет, запиши динамические комментарии к тому, что происходит на трассе, и играть в одиночном режиме стало бы куда интереснее.

И все-таки играть в Split/Second хочется, она подкупает самим игровым процессом и потрясающим дизайном трасс. Наверное, за один только дизайн ей можно сразу же воздвигнуть памятник на аллее игровой славы. Настолько разнообразных, интересных, эффектных и красивых треков мы не видели уже очень давно. А учитывая то, как они преображаются уже после первого круга, не устаешь поражаться фантазии и умению разработчиков. И не важно, что одиночный режим скучноват – главное, что играть в Split/Second очень интересно, а вместо компьютерных оппонентов, которые, надо сказать, здесь весьма хороши (в отличие от недавней публичной демоверсии), всегда можно подключить к делу старых друзей или найти новых знакомых на просторах Интернета. Потому что в хорошей онлайн-компании такие игры, как Split/Second, буквально расцветают. **СИ**

Трудности перевода

Приятно видеть, что все последние игры изначально, уже в европейской версии, содержат русский язык. Не стала исключением и наша сегодняшняя гостья. Меню, подсказки, тексты и озвучка – все полностью на русском. Это, с одной стороны, классно и здорово, а вот с другой… Перевод некоторых фраз нам показался весьма сомнительным. Например, применение расставленных по трассе ловушек в английской версии называется Power Play. В русской же оно внезапно превратилось в «Выброс Силы». То ли англичане были фанатами хоккея, то ли русские – ярыми поклонниками «Звездных войн», но сам факт весьма забавен. Думаем, надо бы теперь предложить этот термин русским хоккейным комментаторам.

НАЖАВ СООТВЕТСТВУЮЩУЮ КНОПКУ НА ОПРЕДЕЛЕННОМ УЧАСТКЕ ТРАССЫ, МОЖНО УРОНИТЬ ДОМ И ПУСТИТЬ ОБЪЕЗД ПО КРЫШАМ.







Световые эффекты – предмет особой гордости разработчиков. Они утверждают, что на трассе Split/Second находится вдвое больше источников света, чем в любой другой гонке.



Все самые красивые взрывы и разрушения, конечно же, заскриптованы. Прежде чем отдать на растерзание физическому движку мелкие обломки, игра все ломает и рушит согласно строгому сценарию.


www.totalfootball.ru
TotalFootball
ФУТБОЛ КАК СТРАСТЬ!
ЛУЧШИЙ ЖУРНАЛ О ФУТБОЛЕ
+ DVD
В КАЖДОМ
НОМЕРЕ
ВНУТРИ РАСПИСАНИЕ ЧМ-2010
TotalFootball
ТАНК
РУНИ
ДАВИТ
ВРАГА
ГРОМКИЕ
СКАНДАЛЫ
ФРАНК
РИБЕРИ
33
РЕКЛАМА

ПОХОЖИЕ ИГРЫ





1 Neverwinter Nights 2
2 Baldur's Gate
3 Не время для драконов

8.5

ЗА ВКЛАД В РАЗВИТИЕ ЖАНРА
СТРАНА ИГР

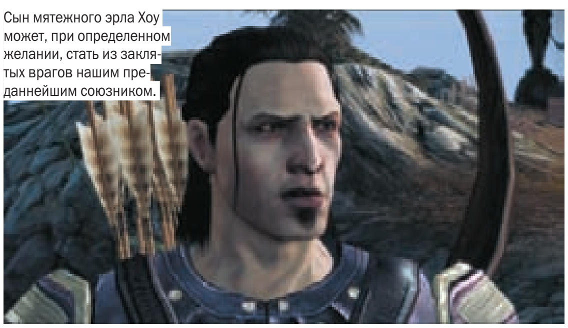


ТЕКСТ
Марина Петрашко

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, Xbox 360, PS3
Жанр:
role-playing.PC-style
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский издатель:
Electronic Arts
Разработчик:
BioWare Edmonton
Количество игроков:
1
Требования к компьютеру:
CPU 2.2 ГГц, 1024 RAM, 128 VRAM
Обозреваемая версия:
PC
Онлайн:
dragonage.bioware.com/awakening
Страна происхождения:
Канада





Сын мятежного эрла Хоу может, при определенном желании, стать из заклятых врагов нашим преданнейшим союзником.

Dragon Age: Origins – Awakening

Чувствуете некоторую неудовлетворенность финальными кадрами Dragon Age: Origins? Прошли все дополнения, испробовали все моды? Не переживайте. Штамповальная машина DLC запущена на полную мощность и в ближайшее время не остановится. Добро пожаловать в «рассказ о том, что началось, когда все кончилось».

Итак. Мор остановлен, мертвый дракон-Архидемон издох повторно, из наличных врагов остались лишь дворцовые интриганы. Вопросы есть? Ну разумеется! От банального – как дела у Морриган, до подвергающего сомнению всю космогонию BioWare – почему эльфов обижать неполиткорректно, а моровых тварей – очень даже. Кроме того, весьма интересно: что происходит в Тени? Когда будет восстановлен Темный Город? Когда придет новый Мор и что будет, когда драконы закончатся?

Увы. Всем любопытным следует ждать. Не более одного ответа за ваши сорок баксов. В этот раз освещается лишь тема политкорректности истребления морового народа. Да так, что вопросов остается еще больше.

Прошло полгода с момента эпического месилова в Денериме. Если вы доиграли до финала основной части, то знаете, что сюжет Dragon Age, вроде бы, не предполагает какого-то «правильного исхода». Мор остановлен, ну а цена, которую пришлось заплатить за это, – на совести игрока. Тем удивительней обнаружить, что разработчики внезапно вводят ограничения и как бы подталкивают нас к тому, что некоторые события финала «правильней», чем другие. Главный герой пожертвовал собой? Нет-нет, это ошибка, самоотверженность – бяка, вернитесь немедленно в игру и продолжите за неизвестно как уцелевшего Стража. О какой глубине философии можно говорить в таком случае? Мораль выживания любой ценой проста и незатейлива.

Нравственные это ограничения или технические? Нравственные, и вот почему: второстепенные-то события как раз замечательно учитывают финал основной части. Вы можете встретить или не встретить Винн или быть или не быть супругой Алистера, например. Что-то жидковата мораль для саги, замахнувшейся на пародию на единобожие, прямо скажем.

Но к делу. Полгода со дня решающей битвы прошло, а darkspawn все не унимаются. Серые Стражи, меж тем, стягивают силы

Вот хороший пример, показывающий непродуманность ролевой системы Dragon Age. Вы можете набрать в партию (которая по-прежнему вмещает до четырех персонажей) исключительно разбойников и прокачать им стелс до максимального уровня, а потом просто пробежать многие локации из конца в конец, никого не трогая, и вам зачтут «победу над великими ордами», но без опыта от их убийства. С другой стороны, трюк не из легких, ибо даже в режиме «полного управления» герои то и дело норовят вопреки принудительному контролю достать оружие и обнаружить себя – никто в BioWare, видимо, не озаботился отладкой «трусливой» тактики. Ну и, конечно, прокачка накроется медным тазом, а вместе с ней и шанс на нормальное прохождение следующих фрагментов, ибо есть места, где нельзя просто выбежать из драки «на другом конце уровня». Впрочем, эту стратегию нельзя назвать совсем тупиковой. Понизьте сложность, вызовите фамильяров, возьмите в партию Веланну, и сможете, пусть не с первого раза, одолеть те участки игры, которые нельзя «обмануть», даже без обязательной прокачки.

ХОТЯ В ЭПИЗОДИЧЕСКИХ РОЛЯХ МЫ УВИДИМ И АЛИСТЕРА, И, ВОЗМОЖНО, АНОРУ И ВИНН, ПОУПРАВЛЯТЬ ИЗ «СТАРОЙ ГВАРДИИ» ДАЮТ ЛИШЬ ОГРЕНОМ.

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Фрейдистские мотивы в повествовании, прокачка до уровня «одним махом семерых убивахом», улучшенная лицевая анимация, еще более кинематографичная подача.

НЕДОСТАТКИ Все те же кишкообразные уровни, поворачивающие за угол стрелы, лишние драки. Плюс повторяющиеся типажи, рассеянный ИИ и вторичный сюжет.

РЕЗЮМЕ Такое впечатление, что в скором времени, спустя всего, может быть, дюжину дополнений, одно из которых снизит до разумного числа количество драк на квадратный миллиметр сюжета, мы, наконец, получим ту самую полноценную «наследницу Baldur's Gate», которую все так стараются разглядеть в Dragon Age уже сейчас. По крайней мере, движется BioWare в верном направлении.





в крепость Vigil's Keep, дом предателя эрла Хоу, отданный королем под базу ордена.

Мы, главный герой и почетный Warden-Commander ~~Shepard~~, в сопровождении дамы-рыцаря во-от с такими... хм-хм, рогульками на шлеме приближаемся к дарованной нам крепости, а там... полный бардак. Стражу кто-то пришиб, слуги разбежались, из ворот на нас несется обезумевший «милиционер» с рассказом о каких-то «разумных моровых отродьях»

Ну конечно же, прославленный и легендарный страж разгонит мерзких тварей, спасет уцелевших и немедленно организует кампанию по расследованию подозрительного поведения врагов. Организует, возглавит и проведет. Причем довольно быстро. Достаточно посетить соседний город Амарантайн, поспрашивать жителей, набрать заданий у торговой гильдии (не забудьте прихватить письма вассалов с мелкими просьбами у личного секретаря, прокачку никто не отменял). Поищите пропавшего стража Кристофа, поинтересуйтесь таинственным провалом посреди полей. Пройдитесь, одним словом, очистительным ураганом праведного гнева по окрестностям. Патчи внесли изменения в баланс игры (приблизив версию для PC к консольным). На «легком» уровне сложности геймплей превратился в сон, навеянный полетом фаербола мимо офиса Blizzard за секунду до выпуска Diablo в продажу. Игроку остается только тыкать мышкой в тех врагов, низведения которых он желает в настоящий момент, однопартийцы сами забросают несчастного наиболее эффектными заклинаниями, зарежут и превратят в шашлык на огненной стреле. Можно, конечно, выбрать запредельную сложность, но она по-прежнему не увлекает, а раздражает. Стрелы все еще летят по кривой, враги отрубают героям по полздоровья с расстояния в пять метров, а те теряют цель каждые две секунды, в автономном режиме ведут себя как идиоты-самоубийцы, в режиме полного контроля требуют микро-микроменеджмента. Ну его, этот ИИ. Хочется вернуться к трах-бабаху. Хотя... Это, конечно, красиво и живенько, однако лишает игру как процесс последнего повода напрячь мозги.

В сущности, шевелить извилиной над ролевой игрой как явлением геймер может по двум поводам: тактически сложные драки и головоломный сюжет. С последним, и об этом уже было сказано в обзоре основной части, в Dragon Age не все так безоблачно, как пытаются представить нам авторы в диалогах с псевдовыборами. По-прежнему режут глаз и терзают душу ситуации, когда выбирая между А и В, мы во всех случаях получаем С. Хотя в дополнении положение попытались исправить. Или, возможно, сценаристу просто лучше удается раскрывать менее эпические темы, чем спасение мира. Закулисные интриги «благородных господ» и симуляция жизни крупного землевладельца («Кого будем защищать, хозяин: крестьян, горожан или дороги?») по сравнению с борьбой за мир на фоне Мора выглядят более похожими на правду.

Вверху: Нам еще раз придется на какое-то время переместиться в Тень. Нынешнее посещение оформлено приятным фильтром, оставляющим цвета только в самом центре изображения и сводящим края картинки в черно-белую гамму.

Внизу: Герои крутеют, крутеют, и, в конце концов, весь арсенал доступной им крутости перестает влезать даже в максимально раздвинутый по экрану слот навыков. До «второго этажа» растянуть его почему-то нельзя.



Новый вид моровых тварей, «детишки»-Childer вырастают с повышением уровня драк до жутких червяков на паучьих ногах. Дизайнерам этого безобразия, наверное, положено бесплатное молоко за вредность и личный психотерапевт при ночных кошмарах.




В «классическом» виде игра недалеко ушла по графике от великих спрайтовых RPG. Да, камеру можно вращать, но зачастую она столь же неудобна и малоинформативна, как в Neverwinter Nights 2.

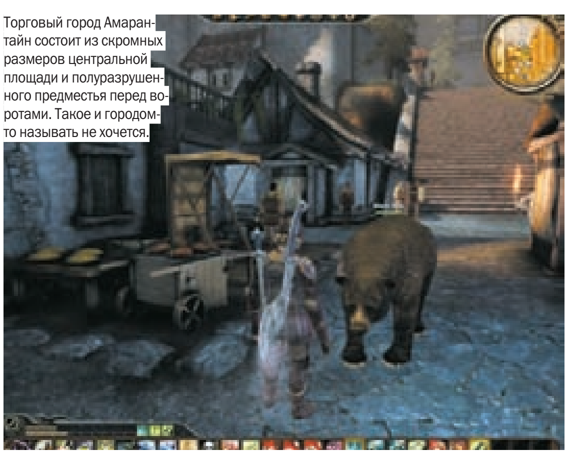

Walk like an Egyptian!


Гномы в Ферелдене пишут объявления на греческом?!

Убедительно, но неоригинально – совершеннейшая какая-то Neverwinter Nights 2 получается. То есть буквально. Замените Vigil's Keep на Crossroads Keep и получите главу вторую из упомянутой игры, вплоть до мельчайших подробностей вроде необходимости отстраивать стены крепости.

Впрочем, события, происходящие вне родных стен, несколько более оригинальны. Понравятся они, прежде всего, поклонникам психологии во всех ее формах, а особенно фрейдизма и юнгианства. Сюжет так плотно завязан на темах Хорошей и Плохой Матери, сепарации и невротического союза, что впору в диалогах внедрять варианты вроде «Разбудить эдипов комплекс – надавить на комплекс кастрации». И, одновременно, непохоже, чтобы весь этот тонкий мир полунамеков был соткан сознательно. Слишком отличается неясное мерцание филигранной недосказанности нескольких эпизодов от грубых сюжетных «кирпичей» с драками, двигающих геймплейную часть игры. Может быть, часть истории написал сценарист, а часть – геймдизайнер? Я все же поставлю на то, что перед нами витрина незапланированного аутопсихоанализа авторов.


Антураж этой случайной стычки настолько необычен, что кажется приветом из каких-то еще не вышедших дополнений.


Торговый город Амарантайн состоит из скромных размеров центральной площади и полуразрушенного предместья перед воротами. Такое и городом-то называть не хочется.

Кстати, о витринах. Забавно смотреть, как приключенцы подбирают в локациях какие-то непонятные вещи, вроде свежего драконьего яйца или обломков брони голема, а потом оказывается, что это знаки нашей крутости, украшающие тронный зал Vigil's Keep. Это помещение – замена «лагерю» из основной части. Если хотите поменять состав партии – возвращайтесь сюда. Удивительно, но поговорить с соратниками тут не получится, отныне все значимые беседы привязаны к конкретным точкам на карте или сюжетным событиям. А так бы хотелось потрепаться за жизнь с некоторыми из особо любопытных сопровождающих, ведь состав их сменился почти полностью. Хотя в эпизодических ролях мы увидим и Алистера, и, возможно, Анору и Винн, поуправлять из «старой гвардии» дают лишь Огреном. Остальные пять с половиной спутников – новички. Среди них попадаются как субъекты с замысловатой биографией, похожей на судьбу Shale из дополнения Stone Prisoner, так и «среднестатистические стервочки» обожаемого разработчиками типа. Веланна, эльфийская хранительница, обликом и по темпераменту – вылитая Морриган, только что блондинка и уши острые. Но закрутить роман с ней не получится, и вовсе не по причине брака с Анорой. Просто в этой части сюжета, как в Советском Союзе, секса нет.

Там же, в тронном зале стоит сундук, в который можно сбросить награбленное… э… то есть, добытое в честном бою. Если вы выбираете «восстановить» вашего прежнего персонажа, весь скарб из последнего сейва основной игры останется с ним. Страшным барахольщикам вроде меня сундук – спасение, хотя две трети его содержимого лучше сразу продать, скорее всего вы так и не вынете ничего из запасов до самого конца. Из той же серии «есть, но не используется» добрая половина навыков героев. Скудость сюжетных выборов не лучшим образом сказывается на желании перепройти дополнение, а вот умений, подклассов и всего остального – на три дюжины возможных комбинаций партии. Впрочем, что одному игроку не нужно – вполне может пригодиться другому даже в рамках единственного прохождения. **СИ**

БУДЬ ХИТРЫМ! Сэкономь 1600 руб. на годовой подписке!

Супержурнал «Страна Игр» включая два обалденных двуслойных DVD с 17 Гб модов, видео и софта!

Подписка на 12 месяцев по цене 4400 руб. (24 номера)

Подписка на 6 месяцев по цене 2400 руб. (12 номеров)

Еще один удобный способ оплаты подписки на твое любимое издание – в любом из 72 000 платежных терминалах QIWI (КИВИ) по всей России.

Это легко!

1. Разборчиво заполни подписной купон и квитанцию, вырезав их из журнала, сделав ксерокопию или распечатав с сайта **http://shop.glc.ru**.
2. Оплати подписку через любой банк.
3. Вышли в редакцию копию подписных документов – купона и квитанции – любым из нижеперечисленных способов:
   – по электронной почте subscribe@glc.ru;
   – по факсу 8 (495) 780-88-24;
   – по адресу 119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.

Внимание!

Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции в редакции. Подписка оформляется с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если ты производишь оплату в ноябре, то журнал будешь получать с января.

Для жителей Москвы (в пределах МКАД) доставка может осуществляться бесплатно с курьером "из рук в руки" в течение трех рабочих дней с момента выхода номера на адрес офиса или на домашний адрес.

Единая цена по всей России, доставка за счет издателя.

ЗВОНИ! ПО БЕСПЛАТНЫМ ТЕЛЕФОНАМ **8(495)780-88-29** (ДЛЯ МОСКВИЧЕЙ) И **8(800)200-3-999** (ДЛЯ ЖИТЕЛЕЙ ДРУГИХ РЕГИОНОВ РОССИИ, АБОНЕНТОВ СЕТЕЙ МТС, БИЛАЙН И МЕГАФОН). ТВОИ ВОПРОСЫ, ЗАМЕЧАНИЯ И/ИЛИ ПРЕДЛОЖЕНИЯ ПО ПОДПИСКЕ НА ЖУРНАЛ ПРОСИМ ПРИСЫЛАТЬ НА АДРЕС **INFO@GLC.RU** ИЛИ ПРОЯСНЯТЬ НА САЙТЕ **WWW.GLC.RU** В РАЗДЕЛЕ «ПОДПИСКА».

ПОДПИСНОЙ КУПОН

ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ НА ЖУРНАЛ ____________

☐ на 6 месяцев
☐ на 12 месяцев
начиная с ______________________ 201 г.

☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес
Доставлять журнал курьером:
☐ на адрес офиса*
☐ на домашний адрес**

(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. ____________________

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс ____________________
область/край ____________________
город ____________________
улица ____________________
дом ____________ корпус ____________
квартира/офис ____________________
телефон (код) ____________________
e-mail ____________________
сумма оплаты ____________________

*в свободном поле укажи название фирмы и другую необходимую информацию
**в свободном поле укажи другую необходимую информацию и альтернативный вариант доставки в случае отсутствия дома

свободное поле

Извещение

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
ОАО «Нордеа Банк», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)
Назначение платежа | Сумма
Оплата журнала «__________________»
с 201 г.
Ф.И.О.
Подпись плательщика

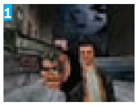
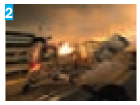
Кассир

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
ОАО «Нордеа Банк», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)
Назначение платежа | Сумма
Оплата журнала «__________________»
с 201 г.
Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

ПОХОЖИЕ ИГРЫ


1 Max Payne
2 WET
3 Gears of War

6.5



Парадоксально, но именно таким слепым огнем из-за укрытия получается отвесить примерно половину хэдшотов.



Некоторые противники, вроде вот этого члена триад, удостаиваются персонального мини-ролика. Но от этого их модели не перестают парить над землей.



ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360, PlayStation 3
Жанр:
shooter.third-person
Зарубежный издатель:
Namco Bandai
Российский дистрибьютор:
«1С-СофтКлаб»
Разработчик:
Volatile Games
Количество игроков:
1
Обозреваемая версия:
Xbox 360
Онлайн:
www.deadtorights.com
Страна происхождения:
Великобритания



ТЕКСТ
Вячеслав Мостицкий

› Dead to Rights: Retribution

На соседних страницах можно найти рецензию к японской Nier – многослойной постмдернистской трэш-глыбе, развлекающейся подтруниванием над условностями многих жанров. Веселая игра. А вот Dead to Rights: Retrubution – невеселая. Сама не развлекается и нас позабавить не может.

У владельцев сериала с такой тяжелой судьбой, как у Dead to Rights, наверное, не осталось никаких сил и желания над чем-то там смеяться. В далеком по меркам скоростной игровой индустрии 2002 году первая часть была расценена как «японский ответ Max Payne»: тоже крутой коп с «социальными трудностями», тоже стрельба в slo-mo только с повышенным градусом крутости да четвероногим помощником (не имевшим, к слову, почти никакого значения в игровом процессе) в придачу. Новинка была достаточно благосклонно принята критиками, но в Namco этого показалось недостаточно, чтобы тут же продолжить начинание ударным сиквелом. Вторая часть увидела свет лишь тремя годами позднее и своей беспомощностью на фоне лучших боевиков 2005 года недвусмысленно намекнула: бренд Dead to Rights для издательства вторичен. А чтобы намек уловили абсолютно все, пару месяцев спустя авторы завершили представление ужасным PSP-приквелом Reckoning. Следующие четыре года сериал провел в полном забвении, после чего Namco-теперь-уже-Bandai неожиданно дала ему второй шанс, анонсировав вольный римейк или, скорее, своего рода «перезагрузку» Dead to Rights. Зачем? Для кого? Почему пять лет спустя? Молчат.

Пока играешь в Retribution, не знаешь, как на происходящее реагировать и на какие твои эмоции рассчитывали сами разработчики. Со стороны – это псевдонуарный (то есть в игре почти всегда – дождливая ночь) мрачный боевик про жесткого копа-одиночку Джека Слейта, который мстит за убитого отца всем крупным бандитским группировкам Грант-Сити по очереди. Сам город погряз в коррупции и страдает от постоянных стычек между бандами, так что

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Динамичные эпизоды за Шэдоу, брутальные добивания, смешные в своей глупости кат-сцены и диалоги, проверенная (если еще не надоела) экшн-механика в духе Gears of War.

НЕДОСТАТКИ Вторичность во всем, эклектичный дизайн, блеклая графика, повышенная из-за просчетов геймдизайна сложность.

РЕЗЮМЕ Сложно, очень сложно ответить на вопросы «зачем?», «для кого?» и «почему именно сейчас?» была выпущена Retrubution. Да, рукопашные расправы и эпизоды Шэдоу – это весело, иногда даже можно посмеяться над роликами, но такого набора достоинств явно недостаточно, чтобы можно было порекомендовать свежую Dead to Rights кому-то кроме фанатов сериала (такие еще есть?) и любителей шутеров про укрытия. Большинству же она запомнится как «игра, где можно писать собачкой».

ИГРОК СЛИШКОМ ЧАСТО УЛЫБАЕТСЯ И СМЕЕТСЯ ТАМ, ГДЕ АВТОРЫ ЭТОГО, ОЧЕВИДНО, НЕ ПРЕДПОЛАГАЛИ.



«И почему я решил, что спасать животных, как в фильме «Пипец», будет хорошей затеей?»

у полицейского с обостренным чувством справедливости тут в принципе не может быть спокойной жизни: что ни день, то захват заложников или очередной теракт. Главный герой предпочитает бороться с преступностью самым действенным и простым (для видеоигр) способом – огнестрельным. Вообще, Слейт и раньше славился своими жесткими методами «работы» – а теперь он, благодаря шагнувшим вперед графическим технологиям, измывается над противниками еще изощреннее. Бандитские кости трещат, черепушки хрустят, а позвоночники то и дело ломаются; Джек может сделать подсечку, наступить несчастному на горло и выстрелить из дробовика в голову, может засунуть гранату под вражеский бронежилет и подкинуть «счастливчика» в воздух, где тот взорвется кровавым фонтаном, а может пнуть лежачего между ног с разбега. Эти добивания («takedowns» в здешней терминологии, очевидно подсмотренной в игре про Джейсона Борна) годятся для предварительно хорошо «обработанных» противников и зависят от оружия, которое герой держит (или не держит) в данный момент. Причем все эти персонажи действительно брутальны и, как правило, не выглядят глупыми или лишними. В скриптовых сценах Слейт тоже особо не церемонится, когда колотит очередного члена триад головой об землю, а разработчики не скупятся на брызги крови. Финальным доводом Volatile в пользу того, что «тут все серьезно и для взрослых», стала обильная брань, выплескивающаяся из бандитских глоток в не меньших количествах, чем кровь из их простреленных голов.

Но это со стороны. А когда играешь какое-то время сам, слушаешь диалоги, наблюдаешь за сюжетом, эффект вся эта жестокость и «взрослость» производит подчас совершенно противоположный. И очевидно, что авторами он не закладывался. Диссонанс возникает с первых же кадров – когда замечаешь комплекцию Слейта и, в особенности, то, как он бегает. Реакция примерно такая же, как у Эрика Картмана при виде карлика. Кажется, в Volatile насмотрелись на вояк из Gears of War и сделали из Джека карикатурную «жертву стероидов». Другие персонажи тоже выполнены в этом гротескно-мультяшном стиле, что особенно отразилось на лице несчастного репортера Марлы Бейлс. Отталкивающая стилистическая разнородность усугубляется странным в высшей степени озвучанием: актеры то жутко переигрывают, то говорят с неправильными интонациями – из-за чего, например, трагическая сцена смерти отца главного героя никак не может удержать нужное настроение и скатывается в пародию пародии на трагедию. А случаи, когда Джек вдруг выкрикивает «Motherfucker!», а кругом нет ни души, повторяются с пугающим постоянством. Игрок слишком часто улыбается и смеется там, где авторы этого, очевидно, не предполагали. Напротив, они честно старались представить Retribution тестостероновым, нарочито «мужицким» боевиком про крутосваренного копа. Тем обиднее, ведь не так все плохо с геймплеем – непосредственно «игровой» частью.

Впрочем, ничего особенно хорошего сказать о нем тоже нельзя – все на среднем, ничем не примечательном уровне. Главный герой может или стрелять, или бить морды. Сначала первое: носить с собой можно только пистолет, гранаты и оружие потяжелее (дробовик, гранатомет, автомат и т.д.), причем патронов всегда очень мало и они не разбросаны по уровню, поэтому главным способом их добычи является разоружение врагов. Естественно, для этого нужно подобраться вплотную, а потом уже жать «А», чтобы эффектно выхватить ствол из чужих рук и тут же пристрелить бывшего владельца. В остальном же Dead to Rights – чистой воды клон Gears of War, с идентичным управлением и работой ка-

Bullet-time сейчас настолько непопулярен, что его используют или в трэш-играх без обязательств, или в разработках второго сорта. А пока бывший законодатель моды Max Payne готовится в slow-motion тряхнуть стариной, Retribution уже сейчас развлекается с этим эффектом. Время замедляет ход каждый раз, как выпущенная Джеком пуля попадает кому-нибудь в голову или совершается добивание. Также по нажатию LB (L1 в версии для PS3) включается Focus-режим, во время которого увеличивается наносимый и уменьшается получаемый урон. Правда, никаких акробатических трюков Слейт теперь не выполняет и даже не умеет прыгать, так что ценность этого приема исключительно практическая.



Внизу: Шэдоу исполняет излюбленный прием Scrotality. Подсказка: искать в словаре надо дефиницию слова «scrotum».



С тенями у этой игры большая беда. И с текстурами. И со спецэффектами. Продолжите сами.



ОДНОВРЕМЕННО НА НАС КИДАЮТСЯ ПЯТЬ-СЕМЬ ИЛИ ДАЖЕ ДЕСЯТЬ ГОЛОВОРЕЗОВ.

Внизу: Посредством крестовины можно приказать Шэдоу наброситься на врага и принести его оружие или охранять точку.

меры. О рукопашной разговор выйдет более интересным, хотя эта часть и не такая складная – видимо, потому, что ее разработчикам пришлось делать самим, а не копировать у конкурентов. Есть базовый набор ударов: легкий, но быстрый, и сильный, но медленный плюс блок. Одновременное нажатие кнопки бега и блока осуществляет захват (после чего жертву можно использовать в качестве живого щита, кинуть в сторону или отвесить пару тумаков прямо на месте), а сильного удара и слабого – пробивающий защиту хук. Из этого набора действий можно складывать витиеватые комбинации с красочным добиванием в финале, но... Стычки в Retribution организованы таким образом, что одновременно на нас кидаются пять-семь или даже десять головорезов, причем половина из них вооружена огнестрелом, а другая рвется в рукопашную.

Так вот, если начать с кулачных бойцов, то из-за малой эффективности одиночных ударов и чрезмерной длительности комбо-серий тебя непременно успеют пристрелить, а если сразу бежать к вооруженным, то за тобой устремятся все остальные и начнется полный хаос с марафоном по кругу в попытке сделать еще один хэдшот – в упор застрелить кого-то, как ни странно, очень проблематично. Вот и получается, что шутерная и рукопашная грани соприкасаются, но не очень друг к другу подходят: видны выступающие углы и перекос одной из сторон – стрельба очевидно доминирует.

К счастью для нас, эти проблемы отходят на второй план, когда настает черед Шэдоу творить правосудие. Эти эпизоды представляют собой облегченый вариант stealth-экшна на очень больших скоростях. Шэдоу не выводит заложников и не обезвреживает бомбы, как это делает Джек, но может добыть нужную связку ключей, отвлечь лаем охрану или, простите, помочиться на электрогенератор и таким образом пробить брешь в обороне врага. Естественно, никаких индикаторов и гаджетов у него нет – необходимо просто держаться вне зоны видимости, кусать сзади и оттаскивать тела в тень. Правда, кое-какие поблажки разработчики сделали: по нажатию левого триггера, Шэдоу принюхивается и может видеть всех противников в рентгеновских лучах даже сквозь стены – прямо как Бэтмен. Самое интересное на таких уровнях – это скорость и поистине издевательские методы расправы, явно вдохновленные тем, что вытворяет его хозяин Слейт. К сожалению, таких эпизодов не очень много, и после каждого игрок вынужден возвращаться к ничем не примечательному шутеру.

Ситуация могла бы быть более воодушевляющей, если бы Namco Bandai решилась на веселый, преувеличенный в каждой детали трэш – как это сделали в A2M с WET. Но Retribution – словно среднестатистический direct-to-video фильм: скучный, серый, но иногда забавный в потугах выглядеть серьезно. **СИ**



www.frsg.ru



ПЕРВЫЙ АВТОМОБИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ ДЛЯ МОЛОДЁЖИ

в продаже с 26 мая

PC
XBOX 360



8.5

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360, PC
Жанр:
shooter.third-person/action-adventure.stealth
Зарубежный издатель:
Ubisoft
Российский издатель:
GFI/ «Руссобит-М» (PC)
Разработчик:
Ubisoft Montreal
Количество игроков:
до 2
Обозреваемая версия:
Xbox 360
Требования к компьютеру:
CPU 3GHz, 2GB RAM, 256 VRAM
Онлайн:
www.splintercell.us.ubi.com/conviction/
Страна происхождения:
Франция

Рецензию ищите **в №10 (307)**



Пост-обзор

Многострадальный Conviction, однажды находившийся на грани отмены и затем переделанный с нуля, – не обычный Splinter Cell. Его нелегко воспринимать «номерным сиквелом» – скорее «перезагрузкой» сериала. И это по душе далеко не всем. Приобретя киношный, блокбастерный лоск, игра была принята в штыки многими ортодоксальными поклонниками «стелса»: мол, как так, теперь можно просто бежать с автоматом наперевес и всех убивать! На деле все сложнее: Conviction лишь позволяет играть так, как вам того хочется. Слово экспертам!

Splinter Cell: Conviction

Александр Устинов



СТАТУС:
Главный редактор диска

ПРЕДПОЧТЕНИЯ:
Splinter Cell: Chaos Theory, Metal Gear Solid 3: Snake Eater

Играл во все части Splinter Cell (включая обе версии Double Agent), стороной обошел только Essentials для PSP. Из других стелс-игр люблю сериал Metal Gear Solid, в котором лучшей по геймплею считаю третью часть. А вот с другой иконой жанра, Thief, отношения как-то не сложились.

Геймплей
Какой хочешь. Главная заслуга игры – в том, что тебя не запирают в рамки одного-единственного жанра. Хочешь – прячься и никого не трогай, хочешь – перестреляй всех хедшотами. Играется по настроению. Стелс, конечно, урезан по сравнению с прошлыми частями, но совсем не так легок, как может показаться.

Графика
Для игры на движке Unreal Engine 2.5 Conviction смотрится весьма хорошо. Очень радует плавная анимация. Проецирование на стены заданий воспоминаний и эмоций Сэма – отличная дизайнерская находка. Из минусов – иногда очень заметные подтормаживания в версии для Xbox 360 и чудовищно некрасивый уровень а-ля SOCOM.

Общее впечатление
Игра-пароход. Разнообразная, с отличной co-op кампанией и набором интересных режимов. Более того – позволяющая геймеру самому выбирать стиль прохождения. Не будь stealth-составляющая настолько порезана да будь сложность повыше – цены бы ей не было. Ну и миссия в Ираке – понятная, но откровенно неудачная задумка.

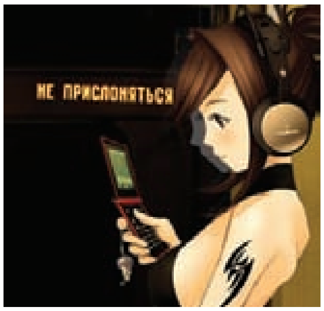
9.0

Пост-обзор

У НАШИХ ЭКСПЕРТОВ SPLINTER CELL: CONVICTION ВЫЗЫВАЕТ РАЗНЫЕ ЧУВСТВА. ИМ ЕСТЬ ЧТО РАССКАЗАТЬ ОБ ЭТОЙ ИГРЕ!

НАШИ ШПИОНЫ

Александр Солярский



СТАТУС: Режиссер видеомонтажа

ПРЕДПОЧТЕНИЯ: Metal Gear Solid 3: Snake Eater

Отношения со stealth action как-то не сложились: несмотря на изученные вдоль и поперек ранние части Tenchu да Metal Gear Solid и на несколько приятных вечеров за Splinter Cell: Pandora Tomorrow, в голове постоянно витала мысль, что вести себя тихо – это явно не по мне.

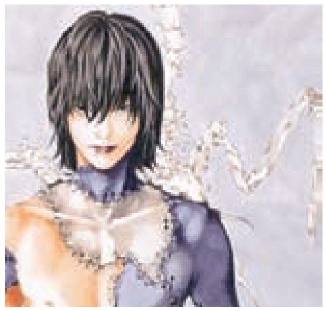
Геймплей
Возьмите за основу Wanted: Weapons of Fate, добавьте скрытое передвижение, возможность ползать по трубам и паркур. Накидайте сверху всевозможных гаджетов и внушительный арсенал – получите новый Splinter Cell. С одним большим «но»: интересность первого не идет ни в какое сравнение с последним.

Графика
Мы давно привыкли судить о графике не по количеству полигонов в кадре, или по «наваленным» шейдерам, а по картинке в целом. Тут у нового Splinter Cell все в порядке. К тому же окружение изобилует мелкими деталями, и нам приходится расправляться одновременно с немалым количеством противников.

Общее впечатление
Conviction очень хорош. Красив, разнообразен, стилен. Более того, он предоставляет игроку немалую свободу действий, совершенно не настаивая на том, чтобы тот часами просиживал в темном углу, притворяясь шлангом. Тем не менее, новым приключениям Фишера чего-то не хватает. Быть может, дополнительного уровня сложности?

8.0

Евгений Закиров



СТАТУС: Обозреватель

ПРЕДПОЧТЕНИЯ: Metal Gear Solid

Не люблю stealth-игры, в которых игрока вынуждают действовать скрытно, не предоставляя никакой возможности решить проблемы иначе. Скажем, перестреляв всех плохих парней. Ведь пальба в стиле Max Payne интересна сама по себе, а прятки и шпионские вылазки – нет.

Геймплей
В Conviction не возникает никакого желания, во-первых, прятаться по темным углам, во-вторых, оставлять в живых охранников. Просто потому, что убивать врагов здесь очень просто и это почти не наказывается. Ну, засекли Фишера. А дальше что? Он спрятался за ящиком и закидал всех гранатами. Ух ты.

Графика
Вообще-то ничего особенного здесь нет. Но общая динамика и постоянная необходимость принимать какие-то решения – либо красться, либо оставаться в тени – не дают рассмотреть мелкие детали и разочароваться. В целом – хорошо, в частности – очень уж уродливые модели персонажей. Ну да к этому не привыкать.

Общее впечатление
Прошел на одном дыхании, затем попробовал свои силы в мультиплеере, разочаровался, снова вернулся к синглу и попробовал пройти на другом уровне сложности, но быстро наскучило. К сожалению, игра «одноразовая»: очень интересно проходить первый раз, а потом видишь в ней одни недостатки.

7.0

Вячеслав Мостицкий



СТАТУС: Обозреватель

ПРЕДПОЧТЕНИЯ: Splinter Cell: Chaos Theory, N.O.L.F. 2

Знакомство с жанром начал с Thief на PC – приобретенные навыки помогли избегать сначала дежурных в школе, а потом – особо «креативных» преподавателей в университете. Прошел все части Splinter Cell и Hitman. Особо скучаю по Кейт Арчер из почившего сериала No One Lives Forever.

Геймплей
После Chaos Theory в сериале попросту нечего было улучшать. Старая концепция исчерпала себя, требовалась новая. И в Ubisoft Montreal отлично справились с ремонтом: придали действию динамики, интерактивности и кинематографичности. Только собственно стелса почти не осталось. Фанаты негодуют? Я – нет.

Графика
Технологически – ничего особенного. Стилистически – очень приятно, дорого, со вкусом. Хоть иногда слишком сильно напоминает трилогию о Джейсоне Борне и сериал «24». Некоторым уровням не хватает запоминающихся элементов – военные базы и складские помещения всем надоели еще много лет назад.

Общее впечатление
Разработчики все сделали правильно с самой игрой – осталось только соответствующим образом ее наполнить, то есть сочинить интересный сюжет, углубить образ Фишера и разнообразить игровые ситуации. Conviction – идеальная платформа для сиквела, но и отличная игра сама по себе. Особенно в кооперативе.

8.5

Степан Чечулин



СТАТУС: Редактор

ПРЕДПОЧТЕНИЯ: Сериалы Splinter Cell и Metal Gear

Сериал Splinter Cell всегда был особенным. Первая часть поражала удивительной по тем временам графикой, да и дальнейшие приключения Фишера не оставляли равнодушным. Единственное, что раздражало – банальные сюжеты. Такое ощущение, что разработчики Splinter Cell просто не умеют иначе.

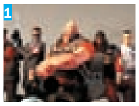
Геймплей
Сэм изменился, времена изменились, ну и геймплей не отстает. На самом деле все изменения пошли сериалу на пользу, а Фишер теперь настоящая машина для убийства: легко ломает бандитов в ближнем бою, не боится вступать в открытую перестрелку... Геймплей однозначно стал разнообразнее и интереснее.

Графика
Ничего сверхъестественного в Splinter Cell: Coviction нет, но вот анимация удалась. Сэм ловко прыгает от укрытия к укрытию, стильно ломает конечности бандитам, словно обезьяна карабкается по трубам и канатам. Опять же изрядно порадовало, что полезная информация проецируется непосредственно на декорации. Очень свежо.

Общее впечатление
Splinter Cell: Coviction лучший на сегодняшний день боевик. Главное, пожалуй, в том, что создатели дают выбор в том, как проходить игру. Хочешь – ползай в темноте и выставляй бандитов клоунами, хочешь, бери в руки автомат, гранаты и устраивай настоящую войну. Все выглядит очень стильно, а высокий темп авторы выдерживают до самых титров.

9.0

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



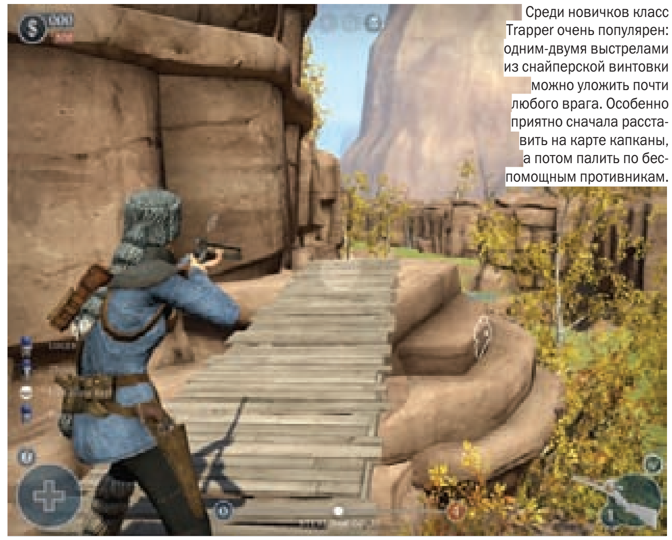


1 Team Fortress 2
2 Resident Evil 4
3 Red Dead Revolver

7.0



Если с вашего героя слетела шляпа, знайте – только что кто-то попытался прострелить ему лоб.



Среди новичков класс Trapper очень популярен: одним-двумя выстрелами из снайперской винтовки можно уложить почти любого врага. Особенно приятно сначала расставить на карте капканы, а потом палить по беспомощным противникам.



ТЕКСТ
Сергей Гоцман

Lead and Gold: Gangs of the Wild West

В середине двадцатого века в кинематографе расцвел пышным цветом жанр вестернов, авантюрно-романтические истории о лихих ковбоях, ловко орудующих пистолетами и динамитом. К сожалению, ввиду культурной изоляции СССР, в наших широтах об этих фильмах долгое время было принято отзываться уничижительно – «кино про ковбоев».

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, PlayStation 3
Жанр:
shooter.third-person.western
Зарубежный издатель:
Paradox Interactive
Российский издатель:
«1С-СофтКлаб»/Snowball
Разработчик:
Fatshark
Количество игроков:
до 10
Обозреваемая версия:
PC
Требования к компьютеру:
CPU 2.4 ГГц, 1536 RAM, 512 VRAM
Онлайн:
www.leadandgold.com
Страна происхождения:
Швеция

Рядовой советский человек мог посмотреть разве что подражательные ленты, снятые об индейцах в Союзе, ГДР и Болгарии (их еще называют «истернами»). Увы, если вы не очень хорошо знаете вестерны, Lead and Gold не сможет восполнить сей пробел в вашем образовании. Игра лишь вскользь затрагивает традиционную вестерновскую проблематику, оставляя тут и там отсылки к самым значимым с точки зрения разработчиков фильмам. Если же вы все-таки хотите понять, что такое вестерн, вам стоит посмотреть парочку хороших старых фильмов – «Вера Круз», «Дикая Банда» и «За пригоршню долларов» например. А лучше – найти наш прошлогодний выпуск «Кросс-формата», там все написано.

Не одинокий стрелок

Чтобы поиграть в Lead and Gold, вам в любом случае понадобится Интернет – ибо распространяется новинка исключительно через Steam или PSN. Разработчики подумывают о том, чтобы распространять свое творение через Xbox Live Arcade, но в любом случае останутся верны цифровой дистрибуции. Это неудивительно. Ведь LnG (аббревиатура, предложена самими разработчиками, поскольку сокращение до LaG вызывает неприятные ассоциации), – мультиплеерный экшн о войне банд Дикого Запада. Игра с ходу отступает от одного из главных канонов жанра, навязывая вам других геймеров в товарищи. А как проще всего заставить людей действовать в команде? Дав им те или иные роли! Для каждого из четырех классов-профессий предусмотрены собственное оружие и своя, оптимальная, дистанция для боя. Gunslinger и Blaster, стреляя почти в упор, способны сделать из кого угодно решето, Deputy полагаясь, на десятизарядный винчестер, отлично ведет огонь со средней дистанции, Trapper же, как и положено снайперу, предпочитает палить с приличного расстояния.

Все бойцы излучают определенную ауру, проще говоря, способны так или иначе облегчить участь находящихся неподалеку товарищей, например, если рядом с вашим подопечным находится Blaster, то ваш персонаж сможет поймать животом на несколько пуль больше, прежде чем его тело рухнет мешком на землю. В подсказках, что выводятся на экранах загрузки, настоятельно рекомендуют выбирать представителей тех профессий, которых в данный момент не хватает в банде, – так как бонусы за специалистов одного типа не суммируются. Синергетические ауры, особенно персонажей высокого ранга (чем больше противников удалось прикончить – тем больше ранг), делают вас ощутимо сильнее, и фактически определяют ход матча – ближе к концу игроки пытаются двигаться организованной толпой, ведь вместе они сильнее, чем по отдельности. Торжество командного духа еще больше подчеркивают две мелкие, но довольно важные детали. Первая – здесь очень редко удается кого-то убить сразу. Чаще всего, смертельно раненый персонаж, здоровье которого на нуле, падает на землю, потеряв возможность двигаться, но все еще в состоянии отстреливаться из револьвера. Если товарищ по банде явится на выручку прежде, чем беднягу добьют, пострадавший не только выживет, но сумеет драться и дальше. Тут важна вторая деталь – раны персонажа начинают заживать просто оттого, что рядом с ним находится кто-то из соратников. Тащите ли бочку с порохом, чтобы взорвать сейф, или же тяжеленный, только что украденный мешок золота – лучше если рядом кто-то из вашей банды. И не из-за одних бонусов аур – человек с занятыми руками – всегда легкая добыча. Учитывая все это, даже странно, что игра, так сильно завязанная на командное взаимодействие, не имеет встроенного голосового чата.

Второй на Диком Западе

Впрочем, это далеко не единственный недостаток и версии для PS3, и варианта для PC. И даже если закрыть глаза на некоторые технические шероховатости (иногда матч начинает беспричинно подтормаживать, даже с очень шустрым Интернетом), остается главное – некое ощущение вторичности.

СЕКРЕТ!

Достижение «Непрощенный» («Unforgiven») в Steam – отсылка к одноименному фильму Клинта Иствуда, удостоенному четырех премий «Оскар» и двух – «Золотой глобус». Чтоб получить его, нужно повторить бойню, устроенную главным героем ленты в финале – за считанные секунды уложить четверых противников.

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Отлично мотивированный командный геймплей и множество отсылок к хорошим фильмам – которые, правда, можно обнаружить, только будучи знакомым с вестернами.

НЕДОСТАТКИ Неудобная камера, отсутствие одиночного режима, иногда возникающий на ровном месте лаг в PC-версии.

РЕЗЮМЕ Неплохой образчик командного сетевого экшна. Основное достоинство – незаезженный антураж Дикого Запада. В целом LnG способна увлечь на недельку-другую – этого времени хватит, чтоб собрать половину доступных достижений или трофеев, если вдруг вы за ними охотитесь.



Вооруженный дробовиком Blaster умеет бросаться связками динамитных шашек, использующихся здесь в качестве гранат.



Deputy помечает врагов «черепом», так что они становятся видны всем членам команды. Его винчестер хоть и уступает в дальнобойности винтовке Trapper, зато обладает куда большей скорострельностью.

РАЗРАБОТЧИКИ ПОДУМЫВАЮТ О ТОМ, ЧТОБЫ РАСПРОСТРАНЯТЬ СВОЕ ТВОРЕНИЕ ЧЕРЕЗ XBOX LIVE ARCADE, НО В ЛЮБОМ СЛУЧАЕ ОСТАНУТСЯ ВЕРНЫ ЦИФРОВОЙ ДИСТРИБУЦИИ.

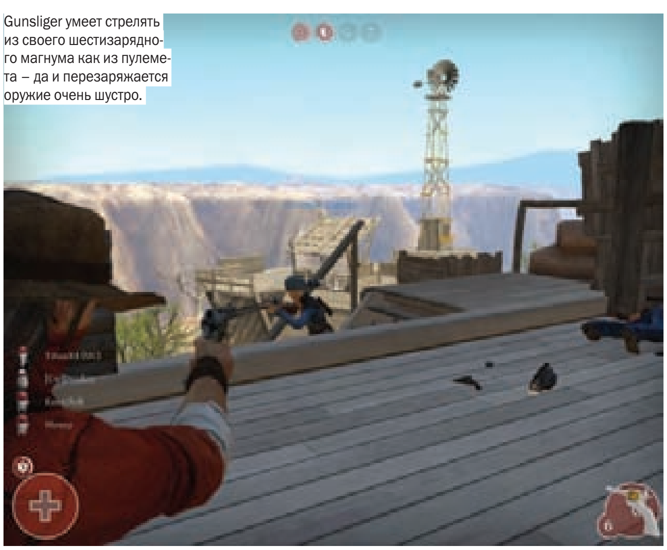
Ранчо, золотодобывающая шахта, безымянный форт и богом забытый пограничный городок – каждая из карт, служащих ареной боя, прекрасно смотрится и радует обилием деталей – особенно в варианте для PC, где разрешение побольше. Минимальная разрушаемость интерьера создает некую иллюзию того, что это и вправду – вестерн, а не очередной клон Counter-Strike от третьего лица в новых декорациях. Но полностью разрушить город, как в «Бродяге Высокогорных Равнин», вам не дадут. Хотя иногда очень хочется – Камера, будучи намертво закрепленной за правым плечом персонажа, делает вас абсолютно беспомощным, если противник затаился вне поля зрения. Я уж не говорю о подъеме по лестнице – в зоне видимости обычно оказывается стена, но не соседние пролеты, откуда по вам обязательно будет кто-то палить, оттачивая меткость.

Единственный доступный аналог одиночной игры – кооперативный режим для двоих Gold Fever, где, бегая по единственной карте, нужно таскать к себе на базу мешки с золотом, параллельно отстреливаясь от накатывающих волнами врагов. Хватит его максимум на полчаса – потом вы либо вернетесь в многопользовательские баталии, либо выключите игру. LnG полностью справляется со своей задачей, развлекая геймера в мультиплеере, но если вам захочется пострелять во врагов в городом одиночестве – поищите что-то другое.

Рамки вестерна довольно широки – к жанру можно отнести не только фильмы про героев Дикого Запада, но и, например, ленты «Семь самураев» и «Белое солнце пустыни». Однако в Fatshark, наоборот, использовали в игре лишь внешние признаки ковбойской драмы. Lead and Gold – неплохой мультиплеерный экшн, но вряд ли его можно назвать классической игрой-вестерном. Правда, есть надежда, что таковой станет Red Dead Redemption от Rockstar (премьера дожна состояться вскоре после того, как наш журнал отправится в печать). **СИ**

Чернокожие на Диком Западе

Некоторое недоумение в LnG вызывает внешний облик представителей класса Deputy (помощник шерифа) – элегантно одетый чернокожий мужчина. Расовая сегрегация в США была отменена только в 1964 году, поэтому в описываемый исторический период негр никак не мог стать помощником шерифа. Невольно вспоминаются очень и очень смуглые капитаны королевских флотов из «Корсаров Онлайн».



Gunsliger умеет стрелять из своего шестизарядного магнума как из пулемета – да и перезаряжается оружие очень шустро.



Незаметно пробравшись к стационарному пулемету, можно успеть «накосить» много вражьих голов, правда пулеметчик становится хорошей мишенью для снайпера.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ





1 Sublustrum
2 Scratches
3 Penumbra: Overture

6.5



ТЕКСТ
Роман Власов



Справа: Память возвращается к главному герою в виде таких черно-белых роликов. Причем ничего таинственного, несмотря на каноны жанра, в этом прошлом нет, а вставки предназначены для того, чтобы показать лица работавших в бункере людей.



8 марта 1953 года. Сталин умер всего три дня назад.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
adventure.first-person
Зарубежный издатель:
не объявлен
Российский издатель:
CP Digital/«Новый Диск»
Разработчик:
Phantomery Interactive
Количество игроков:
1
Требования к компьютеру:
CPU 1,5 ГГц, 256 RAM, 128 VRAM
Онлайн:
www.phobos.su
Страна происхождения:
Россия

› Фобос 1953

«Фобос 1953» – это квест в стиле Myst, сделанный российской студией Phantomery Interactive за пять месяцев. Сюжет его является предысторией к отечественному же фильму «Фобос. Клуб страха». Ключевые слова в этом описании вовсе не «российский» и не «квест» и даже не «пять месяцев», а название команды-разработчика.

Предыдущий проект Phantomery, Sublustrum, позиционировался как произведение высокого искусства, и хотя удивлял он в первую очередь не тем, чем должен был, по идее, удивлять: сюжетом, визуальным рядом или игровым дизайном, – а общим качеством, недостижимым ранее для коллег по цеху, его выход стал знаковым событием в отечественной индустрии. Знаковым, потому что надежда на светлое будущее приключенческого жанра в нашей стране перестала быть призрачной и наконец-то обрела форму. Но грянул кризис, и творцы свернули свои наполеоновские планы – проект «Карантин» заморозили и вместо него анонсировали «Фобос», причем издателем стала компания CP Digital, занимающаяся в основном распространением и продажей фильмов и ранее имевшая дело лишь с казуальными играми.

Представьте себе чудовищные жернова, между которыми оказались разработчики: с одной стороны собственные амбиции и большие ожидания публики, с другой – суровая реальность.

И пусть игра получилась короткой...

Полное прохождение занимает три-четыре часа, действие обрывается внезапно, и главная тайна так и остается нераскрытой. Причем ответ угадывается (не просто же так события «Фобоса» происходят непосредственно перед смертью Сталина), но не укладывается ни в какие логические рамки – сложная научная фантастика оборачивается дешевым сюрреализмом.

....пусть действие ее замкнуто в дюжине похожих друг на друга, безжизненных локаций...

Технически «Фобос» недалеко ушел от Sublustrum. Тот же панорамный обзор, та же детализация, то же удручающее отсутствие анимированных персонажей. Новые эффекты, символизирующие страх главного героя: мелькание теней, раздвоение и дрожание изображения – к сожалению, погоды не делают.

....пусть голоса актеров невыразительны...

Особенно это чувствуется, когда протагонист десять раз повторяет одно и то же. Например, фраза, которой он комментирует приступы тошноты и головокружения: «Мне все хуже. Что же за дрянь была внизу?» – настолько надоедает, что подталкивает найти противоядие гораздо сильнее, чем отравление само по себе. Интересно и то, что голос главному герою необходим лишь для двух телефонных разго-

Внизу: Оказывается, запертую дверь в секретнейший бункер СССР можно открыть с помощью одного лишь стеклянного глаза. Такой вот сюрреализм.




НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Гнетущая атмосфера советского бункера. Воссоздано много предметов сталинской эпохи, в том числе мебель, научные приборы, страницы книг и журналов. Простой интерфейс.

НЕДОСТАТКИ Несуразности в сюжете и игровых задачах. Унылые голоса актеров, однообразные локации.

РЕЗЮМЕ Пойди разработчики по пути максимальной экономии до конца, смирись с тем, что без разнообразия в интерьерах и музыке, без сложных, продуманных головоломок, без логики в сюжете хорошую адвенчуру не создашь, и избавься от самого игрового процесса, сделай они из «Фобоса» этакую интерактивную экскурсию по бункеру сталинских времен – и вышел бы весьма интересный эксперимент в духе Tale of Tales. В настоящем же виде «Фобос» – это послание игрокам с просьбой ждать до лучших времен. Что ж, мы подождем.



Радио проигрывает архивные записи передач того времени: песни, спектакли, речи. Жаль, что оно затихает при выходе с этого экрана. Бодрый голос пионерки мог бы внести толику разнообразия в постылое нарезание кругов по бункеру.

воров – документы он читает молча, а сюжетные задачи логично было бы ставить игроку с помощью дневника. А так достаточно на секунду отвлечься, прослушать важную реплику – и смысл происходящего ускользнет от вас.

…пусть логику игровых задач явно не тестировали на фокус-группах…

Вот перед вами стандартная головоломка: сложный механический прибор с рычажками, переключателями, шкалами, который нужно настроить. Вы собрали подсказки, подумали и выставили все эти рычажки в определенные положения. Как понять, что все сделано верно? Казалось бы, глупый вопрос, ведь в современных играх принято мгновенно сообщать о любых успехах. Обычно при правильном решении головоломка становится неинтерактивной, или протагонист произносит какую-нибудь недвусмысленную реплику. Так вот, «Фобос» эти правила игнорирует, и вам приходится каждый раз ходить через несколько экранов, туда, где эффект от прибора должен проявиться, и, если он таки не проявился, чертыхаясь, возвращаться назад. Реалистично? Безусловно. Но сюжетная логика на уровне Нэнси Дрю, допускающая, что потайная дверь откроется, если радиоприемник будет работать на определенной частоте, а стеклянный глаз упадет с потолка, если в душевой в правильном порядке покрутить выключатели холодной и горячей воды, уже отрицает эту самую реалистичность.

…пусть финальная оценка будет совсем невысока, создателям удалось главное…

Обычный электрик Глеб Иванович Николаев просыпается под протяжное гудение сигнализации на холодном каменном полу в бункере. Он не представляет, что это за место, не помнит, как попал сюда, но точно знает, что хочет как можно скорее выбраться наружу. Большинство дверей заперто – вход и вовсе заложен кирпичами – людей нет, на столах беспорядок – брошенные в спешке журналы «Крокодил» и «Радиотехника» соседствуют с напечатанными на машинке отчетами и рапортами – на стенах пятна крови, и только какой-то сумасшедший то и дело передает через репродуктор странные, несвязные сообщения. Играет монотонная тягучая музыка. Страшно.

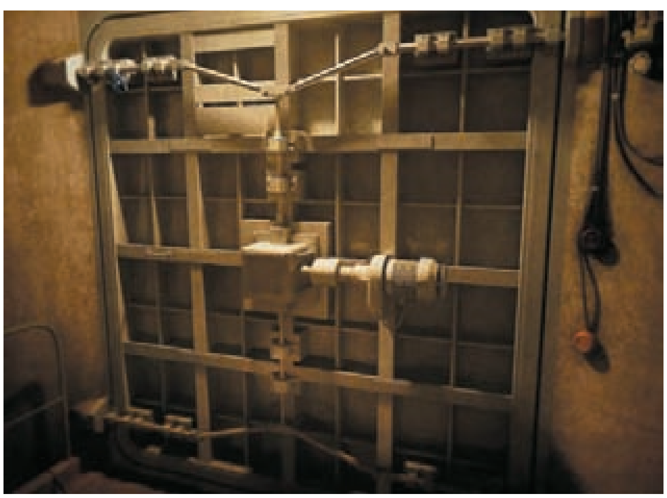
…сохранить лицо. **СИ**

Смерть Сталина

По официальной версии, Сталин умер от кровоизлияния в мозг 5 марта 1953 года в своей резиденции на Ближней даче. Апоплексический удар случился с генсеком еще 1 марта, четыре дня он находился в параличе. В последнее время эта версия стала подвергаться сомнению. Так, Геннадий Коломенцев, последний оставшийся в живых из окружения Сталина, говорил в одном из своих интервью, что никакого паралича не было, смерть наступила мгновенно, и четыре дня партийные бонзы решали, кто же встанет у руля власти. Встречается и мнение, что вождя еще можно было спасти, но Берия, Маленков и Хрущев своим бездействием свели его в могилу. Журналист «Аргументов и Фактов» Николай Добрюха на основе найденных им архивных документов и вовсе утверждает, что Иосиф Виссарионович обладал прекрасным здоровьем и был намеренно отравлен. Однако самая интересная и смелая версия заключается в том, что отца народов с помощью своих паранормальных способностей убил Вольф Мессинг, по легенде предсказавший Сталину точную дату его смерти при личной встрече. И, что интересно, эта версия очень хорошо соответствует событиям, описанным в «Фобосе».

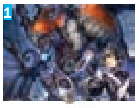


НА СТЕНАХ ПЯТНА КРОВИ, И ТОЛЬКО КАКОЙ-ТО СУМАСШЕДШИЙ ТО И ДЕЛО ПЕРЕДАЕТ ЧЕРЕЗ РЕПРОДУКТОР СТРАННЫЕ, НЕСВЯЗНЫЕ СООБЩЕНИЯ.





ПОХОЖИЕ ИГРЫ

1 
2 
3 

1 Culdcept SAGA
2 Magic: The Gathering – Duels of the Planeswalkers
3 Eye of Judgment

7.0

ЗА ИГРОВУЮ МЕХАНИКУ
СТРАНА ИГР



ТЕКСТ
Алексей Бутрин



ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation Portable
Жанр:
special.card_battle
Зарубежный издатель:
SCEE
Российский дистрибьютор:
«1С-СофтКлаб»
Разработчик:
SCEE
Количество игроков:
до 2
Обозреваемая версия:
PlayStation Portable
Онлайн:
www.eyeofjudgment.com
Страна происхождения:
Япония

› The Eye of Judgement: Legends

Eye of Judgement для PlayStation 3 подкупала двумя вещами. Во-первых, это был один из ранних эксклюзивов для консоли еще в те времена, когда общее количество игр для PS3 легко можно было пересчитать по пальцам рук. Вторым козырем стали настоящие карты и использование видеокамеры.

Как показала практика, это-то игру и погубило (в коммерческом смысле). За три года существования во всем мире удалось продать лишь 300 тыс. бандлов, включающих стартовый бустер с картами и камеру. Вдобавок, многие из тех, кто раскошелился на такой комплект, не стали заморачиваться с пополнением карточной коллекции, а дружно отправились распечатывать сканы карт к ближайшему цветному принтеру. Подход явно читерский, однако и игроков понять можно – оригинальность геймплея тут явно стала поперек удобству.

PSP-версия начисто лишена вышеописанных недостатков. Для того чтобы начать, достаточно иметь лишь саму игру и консоль. Новые карты для составления собственных колод добываются заметно проще: даже проигранная битва в сюжетном или quickplay-режиме позволяет пополнять запасы обычными «мусорными» картами, а лицевой счет – парой сотен игровых кредитов. Выигранное сражение дает возможность набить карман уже несколькими тысячами игровых денег, а заодно – получить ценную карту, включая редкие и очень редкие. Плюс в любой момент можно нанести визит в карточный магазин, ассортимент которого пополняется с каждым выигранным сражением. Разброс цен – от пары сотен за обычную карту до 50 тыс. за особо ценную.

К сожалению, низкий порог входа – это, по сути, единственное значимое достоинство именно портативной версии игры. Все остальное, что имеет отношение к PSP-релизу, – практически сплошное разочарование. Начнем с сюжета, который был разработан специально для портативной консоли. Первые три-четыре главы я честно пытался вникнуть в суть происходящего и старательно продирался сквозь уныло нарисованные комиксы со спич-бабблами, в которых разработчики умудрились собрать все клише индийского кино и японской фантастики. Если совсем коротко, то миру снова грозит «большой ай-яй-яй» и вселенское зло, которое уже успело поработить всех, кроме избранного волшебника в нашем лице. Чтобы восстановить равновесие и мир, нужно последовательно победить и склонить на свою сторону 19 адептов тьмы, а потом вломить по первое число самому главному плохишу. Когда стало ясно, что изучению основ игры данный сюжет совершенно не помогает (куцый и бестолковый туториал – это отдельная печальная песня), я стал попросту пролистывать все эти заунывные и пафосные диалоги, и поверьте – совершенно ничего не потерял.

Геймплей Legends полностью идентичен «большой» версии игры. На первый взгляд, правила очень простые. Игровое поле поделено на девять клеток, по две на каждую из стихий: огонь, воду, землю, лес плюс центральная клет-

ДЛЯ ТОГО ЧТОБЫ НАЧАТЬ, ДОСТАТОЧНО ИМЕТЬ ЛИШЬ САМУ ИГРУ И КОНСОЛЬ.

Полезные советы

Не спешите браковать существа с атакой, равной нулю: возможно у них есть такие побочные свойства, перед которыми померкнет даже мощь дракона с «пятеркой» на атаке.

Некоторые существа раскрывают себя во всей красе, только если находятся при смерти – в одном хитпойнте от райской жизни у них может усиливаться атака, появляться увертки, невидимость и другие доселе дремавшие таланты.

Обязательно держите в колоде одно-два дешевых существа для каждой из стихий – это позволит начать «захват» территории сразу, не дожидаясь, когда придет нужная карта или освободится нужная ячейка на игровом поле.

В боях с противниками, которые любят копить силы для вывода «самых-самых» монстров, заготовьте пару заклинаний, пожирающих вражескую ману либо конвертирующих ее в очки атаки по его же войскам.

Для ранних колод незаменимый юнит – бомардировщик биолитов. Он лучше всего сносит дешевые существа противника.

Обязательно возьмите в колоду одно или два существа с ядом: отрава снимает половину хитпойнтов у любого противника, даже если сама атака полностью поглощена броней.

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Не требуются «реквизит», доступен полный набор карт из PS3-версии. Хороший баланс между сложностью и интересностью, повышенная увлекательность.

НЕДОСТАТКИ Интерфейс к особенностям мобильной платформы приспособлен плохо, визуальное и аудио-сопровождение скудно, сюжет – ненужный и скучный.

РЕЗЮМЕ Лишившись уникальных атрибутов «большой» Eye of Judgement, PSP-версия превратилась в обычную коллекционную карточную игру. Играть на PSP в целом проще и удобнее, чем на PS3, но само качество портирования на мобильную консоль – неудовлетворительное: управление и интерфейс адаптированы плохо, в графическом и звуковом плане царит минимализм на грани фола.



Анимация крайне скудная. Свои кат-сцены есть только для ультраредких карт. Все атаки анимированы абсолютно одинаково, причем сами монстры при этом вообще не двигаются.

Огонь, вода и биолитовые трубы

Когда вы освоите базовые принципы игры, т.е. разберетесь, где у существ перед, а где зад (это важно!), кого куда нужно ставить и кто с кем лучше сочетается, вас будет ждать очередной большой сюрприз. Дело в том, что каждая клетка, принадлежащая к той или иной стихии, на самом деле двусторонняя, и некоторые заклинания могут переворачивать одну или несколько клеток, в момент меняя «ландшафт» игрового поля и распределение хитпойнтов у разыгранных существ (огненным монстрам в воде придется ой как несладко). Другие заклинания позволяют «подстраивать» стихию клетки под то существо, которое на ней сейчас находится. Третьи наоборот – попросту меняют стихийную принадлежность существа в зависимости от того, на какой клетке оно сейчас находится. Кроме описанного «терраморфинга», в игре на полную катушку используются телекинез и телепортация. Некоторые существа при атаке могут поменять стихии клеток местами, обменяться расположением с соперником или просто столкнуть врага на свободную клетку.

ка биолитов (местный аналог роботов). Выигрывает тот, кто первым успеет вывести на игровое поле пять существ (займет больше половины клеток), либо заставит противника первым исчерпать все карты в колоде. Карты делятся на два основных типа – «заклинания» и «существа», каждое из которых принадлежит определенной стихии. Если вывести существо на родную клетку (например, поставить эльфа в лес), оно получает два дополнительных хитпойнта. Если разыграть карту на клетке враждебной стихии (например, «утопить» огненного демона в воде), то наоборот – потеряет два очка здоровья. Каждый монстр помимо очков здоровья имеет числовой показатель атаки и стоимость в мане на активацию, поворот и атаку.

Чем «жирнее» монстр, и чем сильнее он бьет, тем больше придется потратить на него дефицитной магической силы. Каждый из игроков получает в свой ход всего две единицы маны, кроме этого ману можно получить за каждое убитое дружественное существо. Это так называемая exit mana, которая помогает поддерживать баланс сил по принципу качелей: чем больше ваших существ убьет оппонент, тем больше будет ваш запас маны, что, как нетрудно догадаться, позволит разыграть более дорогостоящую и убойную карту, которая запросто очистит поле от существ оппонента, что опять-таки пополнит его запас маны, и так далее по кругу.



Я недаром написал, что правила простые лишь на первый взгляд. После первого дня знакомства с игрой становится понятно, что на самом деле непонятно вообще ничего. Перечисление лишь типов атак может взорвать неподготовленный мозг неофита. Одни существа атакуют только соседнюю клетку прямо по курсу, другие – несколько примыкающих клеток.

Вверху: Главная претензия к PSP-порту – очень маленькие шрифты и перегруженность экрана информацией. Это очень утомляет.



Слева: В таком виде сервировать сюжет было принято еще в 80-х годах. Сегодня это позор и неуважение к игрокам.

Есть дистанционные и магические атаки, кто-то лупит вообще по всем врагам сразу, вне зависимости от их количества. Некоторые существа могут уворачиваться от ударов, блокировать магический или рукопашный ущерб, наносить превентивные удары или вообще становиться невидимыми, что исключает возможность их атаки со стороны противника, и так далее.

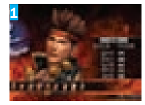
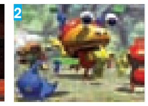
Но настоящее мозголомство начинается при изучении взаимодействия одних карт с другими. Оно настолько многогранно и запутанно, что количество вариантов составления эффективных боевых колод стремится к бесконечности. По сути, баланса в привычном понимании этого слова в Eye of Judgement нет вообще: возможности тех или иных карт (или их связок) тонут в многочисленных вариантах контр-комбинаций и связок. И именно это многообразие и является главным достоинством EoJ: Legends, который обязательно оценит любой поклонник карточных игр. **СИ**

КОЛИЧЕСТВО ВАРИАНТОВ СОСТАВЛЕНИЯ ЭФФЕКТИВНЫХ БОЕВЫХ КОЛОД СТРЕМИТСЯ К БЕСКОНЕЧНОСТИ.

7.5

ЗА ИГРОВУЮ МЕХАНИКУ
СТРАНА ИГР

ПОХОЖИЕ ИГРЫ

1 
2 
3 

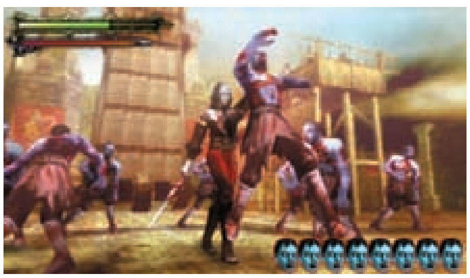
1 Dynasty Warriors Portable
2 Pikmin
3 Overlord

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation Portable
Жанр:
action-adventure.slasher
Зарубежный издатель:
Tecmo Koei
Российский дистрибьютор:
нет
Разработчик:
Team Tachyon
Количество игроков:
1
Онлайн:
www.undeadknights.com
Страна происхождения:
Япония



Вверху: Послушайте совета, прокачивайте косу (или меч, если красавицам предпочитаете красавцев да демонов), не жалейте трофейных душ! Рядовые враги не страшны, страшны линейки жизни боссов.



Вверху: Зомби бывают разные – синие, зеленые, красные. Но всем одинаково хочется отдать свое новое подобие жизни за Хозяина. Злобными терьерами они будут висеть на боссах, давая шанс нанести удар, и бесстрашно погибнут под копытами коней, защищая от удара вас.

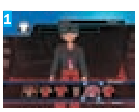
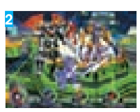
Undead Knights

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ Девиз «Have a bloody good time!» отлично характеризует эту очаровательную зомби-фантазию от разработчиков Quantum Theory и Rygar. Ни на что не претендуя в «высшей лиге», авторы оттянулись на Undead Knights по полной, смешав в безумном блендере ингредиенты Dynasty Warriors и Pikmin. Не спешите округлять глаза – блюдо получилось что надо, даже немного жаль, что такая классная задумка пошла на трэш-концепцию и не была реализована по высшему разряду. Зато и сдерживаться не пришлось. Так что рубите рыцарей до красноты, хватайте их мертвой хваткой, обращайте в зомби и пинками отправляйте в бой. А когда путь преградит «непреодолимое» препятствие – пусть верные миньоны жертвуют собой, выстраивая из гнилых тел мосты, стреляя друг другом из пушек и с усердным урчанием укладываясь на шипы, чтоб Госпожа (на выбор три героя, но кому нужны остальные, когда есть Госпожа!) с должным почтением и подобающим комфортом продефилировала на следующий уровень, с богатым урожаем душ для последующей прокачки.

НЕДОСТАТКИ Общая «дешевость» и непритязательность игры, некоторые технические недоработки, отталкивающе поданный, медленный и скучный сюжет. Но главное – нечестная при такой-то боевой системе сложность боссов, нацеленная не просто на Мастера, а на Мастера-Манчкина.

ДОСТОИНСТВА Чавканье челюстей, хруст костей, больная фантазия авторов. Также в меню: интересные боссы, безумные зомби-пазлы, на удивление качественный геймплей и стопроцентное попадание в идею «портативного гейминга», с пятиминутными уровнями-аренами, быстрым «включением» в игровой процесс и легким «выключением» из него практически в любой момент.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ

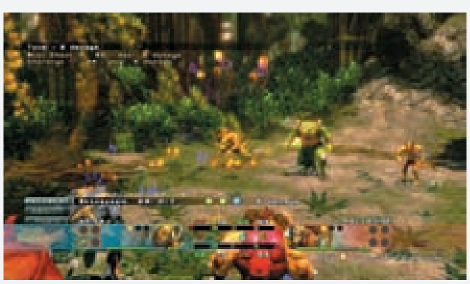
1 
2 
3 

1 Bakugan Battle Brawlers
2 Digimon World 4
3 Invizimals

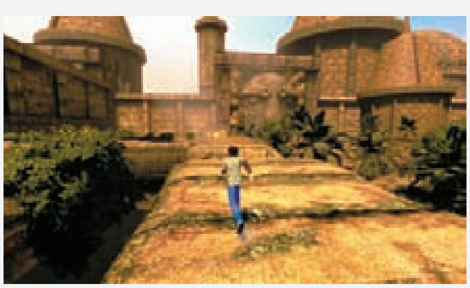
6.0

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PS3, Xbox 360, Wii, DS
Жанр:
action
Зарубежный издатель:
Activision
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
FUN Labs
Количество игроков:
до 2
Онлайн:
www.chaoticgame.com
Страна происхождения:
Румыния



Вверху: В версии для Xbox 360 не просят размахивать пультом, вращать его и быстро-быстро трясти для совершения простейших действий. И это огромный плюс!



Вверху: Помимо сражений с монстрами, здесь есть традиционные прыжки по платформам и стрельба по всему, что движется.

Chaotic: Shadow Warriors

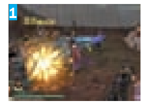
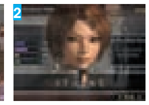
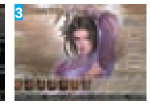
ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ Популярная датская коллекционная карточная игра, затем – мультипликационный сериал, известный где угодно, только не в России, сразу после – неудачная попытка сделать электронную версию по мотивам. Провал? Вовсе нет: такие «вселенные» для детей и подростков вполне могут существовать и без удачного игрового воплощения, сохраняя оригинальность и привлекательность в глазах аудитории. Только вот Shadow Warriors на домашних консолях, к несчастью, не имеет решительно никаких заметных достоинств. Красивые поначалу локации оказываются однообразными и слишком уж прямолинейными, сюжетная подоплека прямо намекает на то, что без соответствующих познаний из истории здешнего мира пользователю тут просто делать нечего, а геймплей можно считать лучшим примером того, почему иногда хочется отказаться от инновационных схем управления и вернуться к обычному джойпаду. С другой стороны, если что и в состоянии заинтриговать потенциального покупателя, так это пошаговые сражения, в которых сталкиваются армии монстров. Армии, конечно, по названию, на деле это скорее отряды, да и дуэлям здесь все равно уделяется больше внимания. Интересно? Не очень. Ценность для фанатов? Как коробка из-под кукурузных хлопьев с изображением героев – красиво, конечно, но вроде бы ничего особенного.

НЕДОСТАТКИ Слабая графика, однообразные бои, неудобное управление, неинтересный сюжет, утомительная беготня по локациям, аляповатое оформление меню.

ДОСТОИНСТВА Боевая механика в общем достаточно оригинальная, предусмотрена подробная справка, фанаты встретят любимых персонажей.

6.5

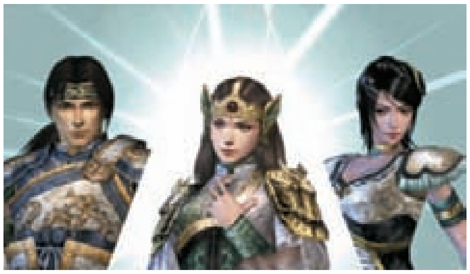
ПОХОЖИЕ ИГРЫ

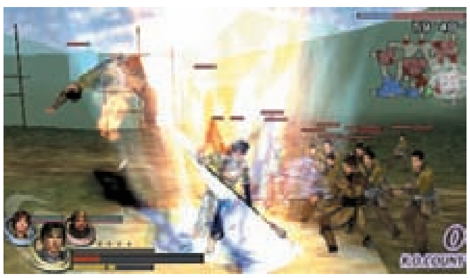
1. Warriors Orochi
2. Samurai Warriors State of War
3. Dynasty Warriors Vol.2

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation Portable
Жанр:
action.slasher
Зарубежный издатель:
Koei
Российский дистрибьютор:
«1С-СофтКлаб»
Разработчик:
Omega Force
Количество игроков:
до 2
Онлайн:
www.koei.com/wo2psp
Страна происхождения:
Япония



Вверху: В бой по-прежнему надо брать трех героев сразу, но одновременно управлять позволяется только одним. Зато переключаться между ними можно в любое время



Вверху: Отвратительная графика – проклятье портативных Warriors. На сегодняшний день с визуальной частью все хорошо только в Strikeforce.

Warriors Orochi 2

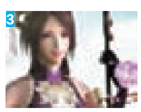
ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ Вышедшая с небольшим опозданием портативная версия Warriors Orochi 2 может похвастаться в основном количественными дополнениями: стало больше локаций, персонажей, миссий, режимов игры и т.д., но при этом игровой процесс изменений практически не претерпел. На выбор предлагается 90 героев из Dynasty и Samurai Warriors, а также придуманные специально для кросс-овера бойцы, причем двух можно найти только в версии для PSP. Почему не сразу сотня исторических личностей – вопрос открытый, но оставим это на совести Koei. Ощутимого разнообразия наличие новобранцев не вносит. Геймплей по-прежнему представляет собой во всем упрощенный экшн, в котором с трудом различимые противники, часто появляющиеся из тумана или из скал, пытаются оказать игроку сопротивление боевой стойкой или безобидным помахиванием копьем, в то время как герой должен всех порубить, добежать до конца локации и в неравной схватке одолеть босса. К чести создателей необходимо заметить, что вообще-то графика заметно улучшилась, да и численность армии противника наконец-то внушает уважение. Играть от этого ничуть не интереснее (про необходимость продумывать тактику наступления и метаться от одной базы к другой здесь и не вспоминают), но и не обратить внимания на подобные улучшения нельзя.

НЕДОСТАТКИ Уровень графики в целом пока еще сложно назвать удовлетворительным, играть скучно и неинтересно, сюжетные сценки вызывают зевоту.

ДОСТОИНСТВА Около сотни персонажей любимых выпусков Dynasty и Samurai Warriors, а также совершенно новые герои, дополнительные сценарии, несколько игровых режимов.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ





1. Warriors Orochi 2
2. Monster Hunter Tri
3. Dynasty Warriors 6

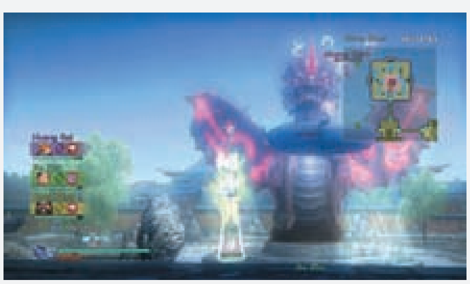




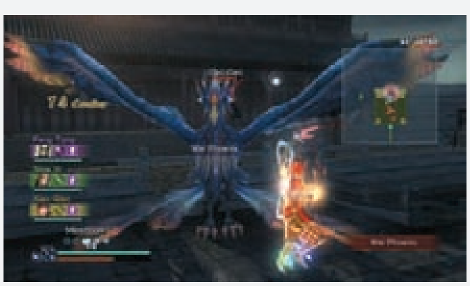
7.0

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation3, Xbox 360
Жанр:
action.slasher
Зарубежный издатель:
Koei
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
Omega Force
Количество игроков:
до 4
Онлайн:
dynastywarriorsstrikeforce.co.uk
Страна происхождения:
Япония



Вверху: Сражения с демонами немногим сложнее битв с тем же Лу Бу. Разница лишь в том, что дракон может отшвырнуть игрока до края локации, зажать в углу и растоптать.



Вверху: Чтобы наносить больше урона, рекомендуется регулярно покупать новое оружие и по возможности улучшать его.

Dynasty Warriors: Strikeforce

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ Оригинальная Strikeforce (PSP) оказалась попыткой Koei сделать свой клон Monster Hunter, только с уклоном в китайскую мифологию. Попыткой, впрочем, удачной. Вскоре на Западе в продажу должен поступить полноценный сиквел, а пока европейское отделение компании предлагает попробовать тот же самый Strikeforce, но на домашних платформах. Концепция в целом не изменилась: игрок выбирает одного из героев Dynasty Warriors, которые, кстати, теперь умеют превращаться в пылающих демонов, собирает собственную команду отважных бойцов и отправляется выполнять скучные квесты. Если канонический сериал придерживался хоть какой-то реалистичности происходящего, то здесь персонажи могут совершать тройные прыжки, стрелять огненными шарами и колдовать локальные апокалипсисы. Боссы – подстать общему настроению: китайские драконы, огненные птицы, неопознанные гигантские чудища, летающие маги, наконец, бьющие молниями магические камни. Жаль только, что графика осталась на уровне шестого выпуска да в мультиплеере никак не исправят все ошибки. Конечно, играть можно и одному, но в компании друзей выполнять квесты и веселее, и проще.

НЕДОСТАТКИ Мультиплеер часто сбоит, многовато скучных и однообразных квестов, а набор персонажей напротив – излишне скромен. Вдобавок – не самый удачный дизайн локаций и слабая графика.

ДОСТОИНСТВА Интересные сражения с боссами, широкие возможности по усовершенствованию оружия и магических способностей героев, регулярные бесплатные дополнения.

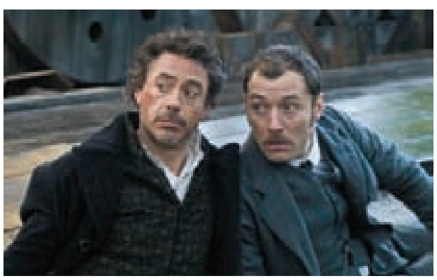
Другие игры

Все о том, что может понравиться современному геймеру

112
Домашнее видео

Эта рубрика рассказывает о наиболее любопытных геймеру фильмах из числа доступных в России на дисках стандарта Blu-ray. Из нее вы узнаете о качестве картинки, наличии дополнительных материалов и прочих важных для киномана аспектах. Причем мы намеренно не ограничиваемся только новинками, предлагая вашему вниманию лучшие релизы прошлого года.

В этом номере:
Обитель зла: Вырождение
Шерлок Холмс



114
Бесконечный холст

Авторы вебкомиксов не ограничены размером печатного листа. Полету их фантазии не мешает и необходимость идти на компромиссы с издателем. Так что немудрено, что именно на сайтах интернет-комиксистов появляются самые необычные истории, оформленные в разнообразнейших стилях.

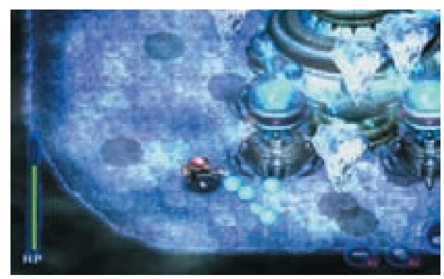
В этом номере:
Mac Hall



96
Live Network Channel

Здесь мы пишем об играх для сервисов Xbox Live, PlayStation Network и Wii Channel, а также скачиваемых проектах для PC. Их нельзя напрямую сравнивать с полноценными релизами, но от этого они не становятся менее интересными.

В этом номере:
Lumi
Rubik's Puzzle Galaxy RUSH
Greed Corp
Blaster Master Overdrive



100
Speech Bubble

Комиксы, или графические новеллы, популярны в разных странах, а последнее время завоевывают все больше поклонников и в России. По их мотивам снимаются отличные фильмы и делаются очень даже неплохие игры. Мы знакомим вас с этим волшебным миром.

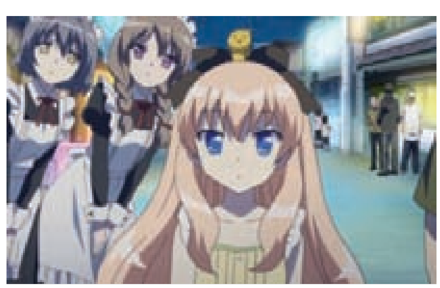
В этом номере:
X-Force/X-Statix



102
Банзай!

Аниме и манга традиционно занимают одно из важнейших мест на страницах «СИ». В стотысячный раз напоминаем вам, что без знакомства с ними довольно сложно до конца оценить и видеоигры, произведенные в Стране восходящего солнца.

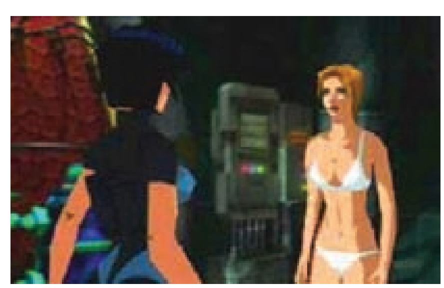
В этом номере:
Весенний аниме-сезон 2010 - часть 2
The Tatami Galaxy, Mayoi Neko Overrun!, Uragiri wa Boku no Namae o Shitteiru и др.



108
Titsbuster

Зажмурьте глаза, уведите детей, предъявите паспорт – в погоне за теплым и мягким Бен Хорни не остановится ни перед чем! Каких подружек предпочитают японские геймеры, чьи прелести взволновали Европу, есть ли секс в соседней галактике?

В этом номере:
Fear Effect 2 Retro Helix





Live Network Channel

Самое свежее и интересное на игровых онлайн-просторах за последние две недели

Lumi

XBLA АНОНС

Жанр: action.platform.2D | **Издатель:** неизвестен | **Разработчик:** Kydos Studio | **Дата выхода:** 2010 год

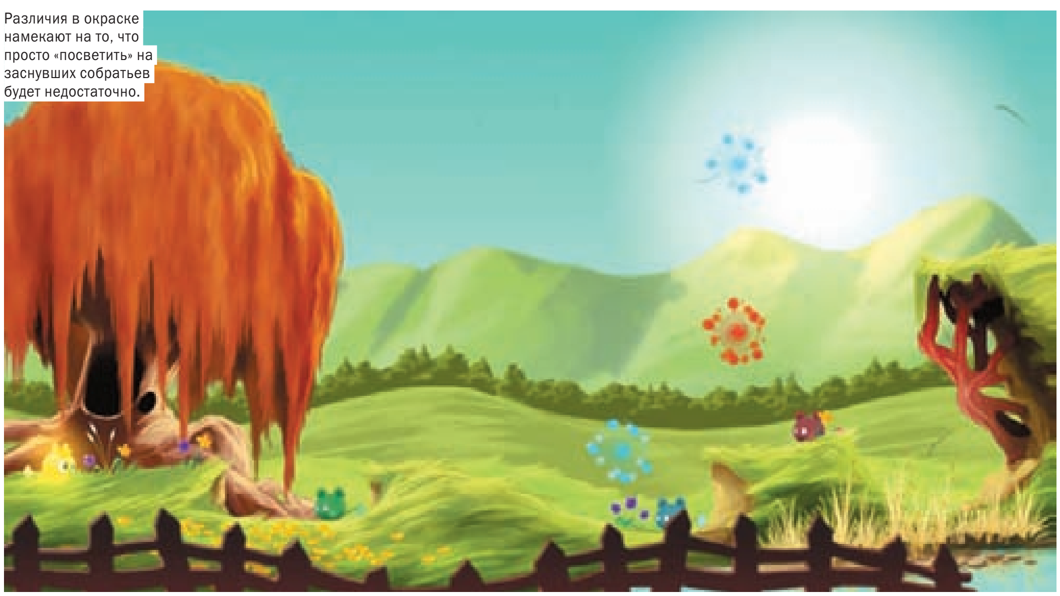
Игрокам-эстетам, не склонным к потреблению блокбастерного ширпотреба, конкурсы инди-разработчиков дают реальный шанс найти что-то действительно новое и забыть про все эти ужасные сиквелы, наводнившие прилавки игровых магазинов. А уж для самих авторов – это едва ли не единственный способ заявить о себе миру, так, почти все финалисты Independent Games Festival рано или поздно появляются на Steam и приносят создателям немало денег. Microsoft с недавних пор тоже проводит подобный конкурс – Dream-Build-Play. В нынешнем году победа досталась очаровательному французскому платформеру Lumi. По механике он весьма напоминает PixelJunk Monsters с PlayStation Network. Дело в том, что управляемый игроком маленький зверек, которого также зовут Люми, сам по себе прыгать высоко или лазать по буеракам не способен. Зато он может зацепляться за парящие в воздухе светящиеся сгустки энергии, напоминающие стайки светлячков, и, раскрутившись, отскакивать в нужном направлении. Вообще, электромагнетические способности ему по ходу дела придется использовать очень часто: малыш борется с тьмой, наполняя собственным светом безжизненные предметы.

Но с точки зрения пользователя куда больший интерес представляет графика – глядя на скриншоты и видео, не верится, что на разработку не потрачены миллионы какого-нибудь крупного издателя. По сравнению с большинством поделок с Xbox Live Indie Games, да чего там – даже на фоне многих игр с «большого» XBLA Lumi сильно выделяется. Впрочем, в Microsoft не дураки сидят и наверняка возьмут Kydos Studio под свое крыло, проложив дорогу одной из самых красивых игр на Xbox Live Arcade.

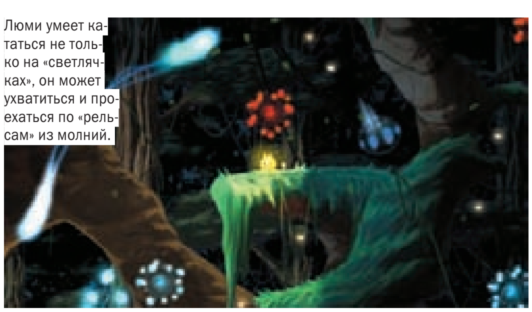
Алексей Косожихин

ЛЮМИ ЗАЦЕПЛЯЕТСЯ ЗА ПАРЯЩИХ В ВОЗДУХЕ «СВЕТЛЯЧКОВ».

Различия в окраске намекают на то, что просто «посветить» на заснувших собратьев будет недостаточно.



Люми умеет кататься не только на «светлячках», он может ухватиться и проехаться по «рельсам» из молний.



Вмешательству Люми в темные дела рады далеко не все.



PlayStation Store

5 последних скачиваемых игр

- Kick-Ass, 949 Мбайт, $14.99
- Record of Agarest War, 9 Гбайт, $44.99
- The Secret of Monkey Island: Special Edition, 433 Мбайт, $9.99
- After Burner Climax, 527 Мбайт, 345 руб.
- Lead and Gold: Gangs of the Wild West, £11.99

Демоверсии

- Lost Planet 2, 368 Мбайт

Дополнения

- Record of Agarest War – Add-On Dungeon 1: Generation 1 Holy Island Of Erin, 2 Мбайт, бесплатно
- Record of Agarest War – Add-On Dungeon 2: Generation 2 Trum Coast, 2 Мбайт, бесплатно
- Record of Agarest War – Item Pack 1: Recovery Kit, 2 Мбайт, бесплатно
- Record of Agarest War – Item Pack 2: Skill Set, 2 Мбайт, бесплатно
- Record of Agarest War – Points Pack 1: Trial Point Pack, 2 Мбайт, бесплатно
- Blue Toad Murder Files: The Mysteries of Little Riddle – Episodes 4-6 Bundle (Episode 4 – Death from Above, Episode 5 – The Riddles of the Past, Episode 6 – Flight of the Felonious Fugitive), 1 Гбайт, $14.99 или $7.49/шт.
- MAG – Fast Attack Gear Pack, бесплатно
- Super Street Fighter IV – Super Challengers Pack 1, 100 Кбайт, 140 руб.
- Just Cause 2 – Black Market Aerial Pack, 3 Мбайт, 70 руб.
- Mega Man 10 – Endless Attack Mode, 1 Мбайт, 100 руб.
- Mega Man 10 – Special Stage 2, 1 Мбайт, 50 руб.
- Mega Man 10 – Special Stage 3, 1 Мбайт, 50 руб.
- Dante's Inferno – Trials of St. Lucia, 1 Гбайт, £7.99
- Magic Orbz – Jungle Pack, 100 руб.
- Buzz! – 00s Quiz, 46 Мбайт, 170 руб.
- Sonic & Sega All-Stars Racing – Metal Sonic & Death Egg Zone, 149 Мбайт, 205 руб.
- Uncharted 2: Among Thieves – Siege Expansion Pack, 242 Мбайт, 205 руб.
- Guitar Hero 5 – Black Sabbath Track Pack («After Forever», «Into The Void», «Sweetleaf»), 159 Мбайт, £4.39 или £1.59/шт.
- Guitar Hero 5 – Phoenix Track Pack («1901», «Everything is Everything», «Liztomania»), 369 Мбайт, £4.39 или £1.59/шт.
- Rock Band – Coheed And Cambria Pack 01 («Guns of Summer», «Here We Are Juggernaut», «The Broken»), 109 Мбайт, £2.49 или £0.99/шт.
- Rock Band – Rock Band Network Downloadable Tracks (The Shins «Australia», Jonathan Coulton «Code Monkey», Flogging Molly «Drunken Lullabies (Live)», Even Rats «The Slip», Steve Vai «For The Love Of God (Live)»), 23-47 Мбайт, £0.99/шт.

› Rubik's Puzzle Galaxy RUSH ★★★★☆

WiiWare НОВИНКА

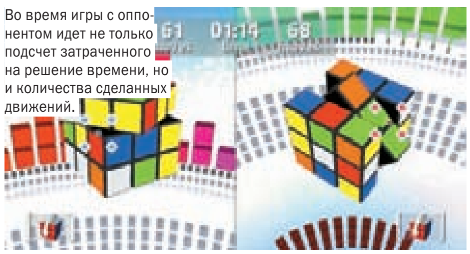
Жанр: special.puzzle | **Издатель:** Two Tribes | **Разработчик:** Two Tribes | **Размер:** 20 Мбайт | **Зона:** | **600 Wii Points**

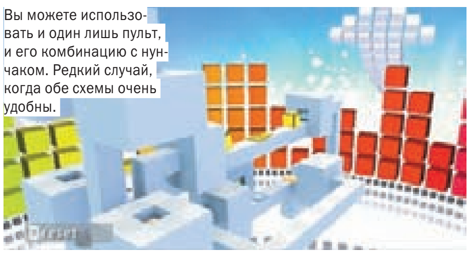
Тому из вас, кто еще помнит такую замечательную игру, как ChuChu Rocket (Dreamcast, Game Boy Advance), идея Rubik's Puzzle Galaxy RUSH покажется в чем-то знакомой. Здесь нет как злобных котов, так и глуповатых стаек мышей. Отсутствует редактор уровней, да и важная составляющая ChuChu Rocket тоже – многопользовательский режим из разряда «кто быстрее загонит своих мышей в нужную точку и при этом как можно сильнее насолит противнику». Но основной принцип схож – у нас есть ряд лишь опосредованно управляемых объектов (кубиков), и их нужно довести до определенного места. Как? С помощью жестко ограниченного количества стрелочек в виде пластин, которые мы можем расставить по всему полю. При этом нельзя сказать, что разработчики Rubik's Puzzle Galaxy RUSH скопировали все один к одному. Есть немало нововведений, которые создателям ChuChu Rocket и не снились (а может, и снились, но не были реализованы). К примеру, кубики различаются по цвету – то есть, группу каждого цвета пользователю нужно загнать в соответствующую ячейку. Имеются устройства для телепортации, делающие игру несколько разнообразнее и чуточку сложнее, есть ускоряющие и замедляющие пластинки и много что еще. Сами поля не имеют фиксированного размера – какое-то может быть совсем крошечным, а другое просто огромным. Здесь отсутствуют злобные противники – лишь сами кубики могут помешать друг другу. И ничто не препятствует им выпасть «за борт» уровня. Но самое главное – нет вообще никакой спешки. Никого не волнует, сколько секунд или минут вы будете расставлять стрелочки на поле и как часто ошибетесь – не торопитесь и просто расслабляйтесь. А если более полусотни головоломок не хватит – можно развлечь себя трехмерным кубиком Рубика. Причем, как обычной версией (от двух до пяти квадратиков в ряду), так и все более усложняющимися заданиями – составить полоску красных на стороне синих кубиков, сложить полоску желтых и так далее. И вот тут уже потребуется умение быстро соображать – особенно, если вы решите сразиться с другим человеком.

Алексей Харитонов

ЗДЕСЬ ОТСУТСТВУЮТ ЗЛОБНЫЕ ПРОТИВНИКИ – ЛИШЬ САМИ КУБИКИ МОГУТ ПОМЕШАТЬ ДРУГ ДРУГУ.


Ничто не мешает вам посмотреть на происходящее с любого ракурса – очень часто эта возможность попросту необходима для решения задачки.


Во время игры с оппонентом идет не только подсчет затраченного на решение времени, но и количества сделанных движений.


Вы можете использовать и один лишь пульт, и его комбинацию с нунчаком. Редкий случай, когда обе схемы очень удобны.





Новости

Алексей Косожихин

Capcom анонсировала продолжение Bionic Commando: Rearmed – скачиваемый римейк классического платформера угодил публике больше, чем его «дисковый» собрат с созвучным названием. К сожалению, из выпущенного разработчиками трейлера ясно становится только одно: герой наконец-то научится прыгать, обходясь без помощи бионической руки. Релиз игры назначен на начало следующего года.



Еще не успел остыть труп сервиса Live для первой Xbox, а Microsoft уже хочет воспользоваться открывшимися перед ней новыми возможностями. Собственно, основная претензия игроков к старому Xbox Live сводилась к тому, что нельзя было набрать в друзья больше ста человек. Именно эта проблема, по заверениям сотрудников Microsoft, и будет решена в ближайшее время.

XBOX LIVE

Обновленный клиент Steam вышел из «беты» и стал доступен абсолютно всем пользователям компьютерного онлайн-сервиса, а не только тестерам (в которые, впрочем, и так мог записаться любой желающий). А 12 мая должен состояться релиз клиента под Mac OS X, на которую будет портирована и вся библиотека игр от Valve .



Вышла прошивка PlayStation 3 версии 3.30. Как обычно, ничего революционного обновление не принесло, а всего лишь добавило пару способов сортировки трофеев. Правда, по заверениям представителей Sony, теперь консоли готовы к грядущему запуску 3D-телевизоров Bravia и появлению соответствующих игр, но до того момента новых трехмерных фич мы не увидим.



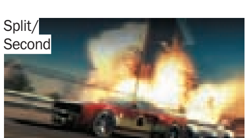
Xbox Live Marketplace

5 последних скачиваемых игр
- Tecmo Bowl Throwback, 150 Мбайт, 800 MP
- After Burner Climax, 495 Мбайт, 345 руб.
- Puzzle Chronicles, 533 Мбайт, 800 MP
- Final Fight: Double Impact, 192 Мбайт, 800 MP
- Mega Man 10, 194 Мбайт, 800 MP

Демоверсии
- Split/Second, 808 Мбайт
- Lost Planet 2, 537 Мбайт

Дополнения
- Dante's Inferno – Trials of St. Lucia, 879 Мбайт, 800 MP
- Just Cause 2 – Black Market Aerial Pack, 2 Мбайт, 160 MP
- Mega Man 10 – Endless Attack Mode, 108 Кбайт, 240 MP
- Mega Man 10 – Special Stage 2, 108 Кбайт, 80 MP
- Mega Man 10 – Special Stage 3, 108 Кбайт, 80 MP
- Super Street Fighter IV – Super Challengers Pack 1, 124 Кбайт, 320 MP
- Left 4 Dead 2 – The Passing, 284 Мбайт, 560 MP
- DJ Hero – Domination Pack (Wolfgang Gartner «Wolfgang's 5th Symphony», Danny Byrd «Red Mist VIP», Darude «Sandstorm» vs Josh Wink «Higher State of Consciousness»), 50 Мбайт, 640 MP
- Guitar Hero 5 – Black Sabbath Track Pack, 130 Мбайт, 440 MP или 160 MP/шт.
- Guitar Hero 5 – Phoenix Track Pack, 86 Мбайт, 440 MP или 160 MP/шт.
- Rock Band – Coheed And Cambria Pack 01, 109 Мбайт, 440 MP или 160 MP/шт.
- Rock Band – Downloadable Tracks (Violent Femmes «American Music», Siouxsie & the Banshees «Peek-a-boo», Supergrass «Sun Hits the Sky», Flyleaf «Again», Busted «Thunderbirds Are Go», Silverchair «Tomorrow»), 24-37 Мбайт, 160 MP/шт.
- Lips – The Go-Go's Song Pack («We Got The Beat», «Our Lips Are Sealed», «Head Over Heels»), 167 Мбайт, 440 MP или 160 MP/шт.
- Lips – Downloadable Tracks (Donna Summer «She Works Hard For The Money», Depeche Mode «Strangelove», Talking Heads «Road To Nowhere», Peter Schilling «Major Tom (Coming Home)», Duran Duran «Rio», Katrina & The Waves «Walking On Sunshine», The Police «Roxanne», Culture Club «Do You Really Want To Hurt Me», Joan Jett and the Blackhearts «Bad Reputation», Human League «Don't You Want Me», LL Cool J «Going Back To Cali», Dexys Midnight Runners «Come On Eileen», David Bowie «Let's Dance»), 73-128 Мбайт, 160 MP/шт.


After Burner Climax


Split/Second
Демо

› Greed Corp ★★★★☆

XBLA, PSN, PC НОВИНКА

Жанр: strategy.turn-based.fantasy | **Издатель:** W!Games | **Разработчик:** W!Games | **Размер:** 212 Мбайт | **Зона:** ALL | **Цена:** 800 MP / 345 руб.

По какой-то странной традиции разработчики пошаговых стратегий предпочитают обходить консоли стороной. Имея в качестве конкурента разве что сериал Worms, Greed Corp с радостью занимает пустующую нишу.

В здешнем мире несколько фракций-корпораций соперничают за право выкачивать из земли полезные ископаемые. Звучит обыденно, но изюминка игры в том, что территория конвертируется в ресурсы самым что ни на есть прямым путем: в начале хода здания-харвестеры получают деньги с соседних гексов, но опускают их на один уровень глубже. Через пару-тройку «выкачиваний» земля истощается и проваливается в тартарары вместе со стоящими на ней зданиям и юнитами. Есть и альтернативный путь, безопасный, но малоприбыльный: игрок может получить денежку просто за владение землей. Захватить территорию удастся лишь проведя по ней своих юнитов да победив чужих. Раздумывать над характеристиками бойцов не придется – у каждой фракции всего один тип воинов, так что побеждает крупнейшая армия. Но накопить ее непросто: количество юнитов, которых можно держать на одном гексе, жестко ограничено, а производственные мощности фабрик – и подавно. Свободно передвигаться армии позволено лишь по «дружественной» территории, выступать за ее пределы дают только с граничных гексов. Обойти это условие можно с помощью десантного самолета, но он влетит игроку в копеечку.

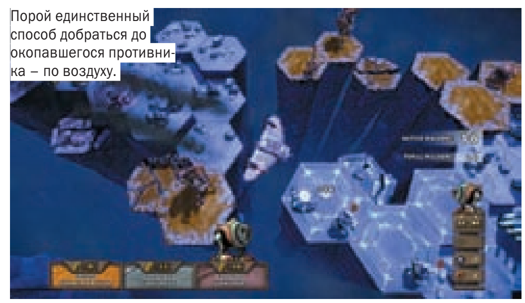
Как и во всех хороших стратегиях, взять врага (а то и нескольких сразу) с наскока не получится. Прохождение кампании растянется на несколько вечеров, а ведь есть еще и мультиплеер! В нем, правда, чаще всего соперника себе не найдешь, так что приходится раз за разом терзать одиночный режим в надежде заработать очередной ачивмент или звание.

Greed Corp – отличный пример того, что пошаговым стратегиям вполне комфортно и на консолях. Она не отпугнет и завзятого приставочника, поскольку здесь не нужно корпеть над изучением особенностей различных юнитов, а сражения не затягиваются на несколько часов благодаря ограничению хода по времени.

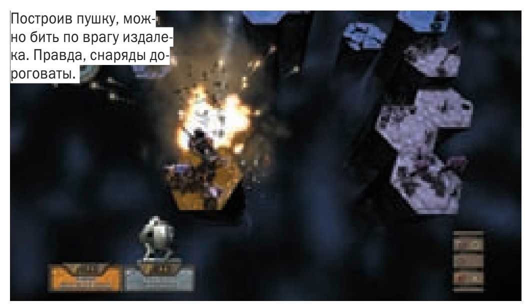
Алексей Косожихин

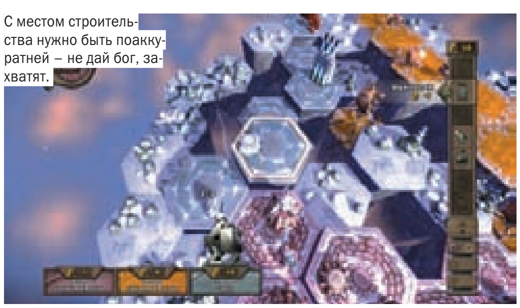
СВОБОДНО ПЕРЕДВИГАТЬСЯ АРМИИ ПОЗВОЛЕНО ЛИШЬ ПО «ДРУЖЕСТВЕННОЙ» ТЕРРИТОРИИ.


Серьезно навредить врагу можно за счет «цепных реакций» – критически провисший участок земли при разрушении утащит за собой и соседние гексы.


Порой единственный способ добраться до окопавшегося противника – по воздуху.


Любую карту почти целиком можно уместить на экране, так что до войск противника долго топать не придется.


Построив пушку, можно бить по врагу издалека. Правда, снаряды дороговаты.


С местом строительства нужно быть поаккуратней – не дай бог, захватят.


К концу игры велик шанс остаться совсем без земли – кому-то из врагов в любом случае предстоит делиться.

Классика

PS one Classics:
- Star Wars Dark Forces, 309 Мбайт, $5.99
- XS Moto, 59 Мбайт, $5.99
- Disney's Atlantis: The Lost Empire, £5.19

Xbox 360 Games on Demand:
- Sonic the Hedgehog, 5 Гбайт, 2400 MP
- Saints Row, 7 Гбайт, 1600 MP
- Kane & Lynch: Dead Men, 5 Гбайт, 2400 MP
- Far Cry 2, 4 Гбайт, 2400 MP
- Shrek the Third, 6 Гбайт, 2400 MP
- Halo 3, 6 Гбайт, 2400 MP

Virtual Console:
- The King of Fighters '95, Neo Geo, 900 WP

Star Wars Dark Forces


The King of Fighters '95


› Blaster Master Overdrive ★★★½ WiiWare НОВИНКА

Жанр: action.platform.2D | **Издатель:** Gaijinworks | **Разработчик:** Sunsoft | **Размер:** 40 Мбайт | **Зона:** ALL | **Цена:** 1000 Wii Points

При большом желании вокруг разработки Overdrive можно было поднять немалый ажиотаж – все-таки Blaster Master была признана многими геймерами и критиками одной из лучших игр для NES. Но факт работы над продолжением почему-то тщательно скрывался, и эта премьера для многих стала неожиданностью – Overdrive была тихо анонсирована буквально за два дня до релиза. Однако важнее другое – на этот раз в Sunsoft отказались от переноса игры в 3D и разработки «на стороне». Не факт, что в компании еще трудятся создатели первой части, но Overdrive во многом схожа именно с оригинальной игрой, а не с ее продолжениями. Как и раньше, наш герой проводит основную часть времени в танке S.O.P.H.I.A., лишь иногда прогуливаясь по небольшим локациям на своих двоих. Побежденные боссы всегда оставляют после себя какой-нибудь хитрый апгрейд для бронетехники, который позволяет добираться в новые точки огромного уровня. Поначалу S.O.P.H.I.A. может только передвигаться, стрелять и прыгать (все верно – прыгать, как и в остальных частях). Но со временем танк «научится» перемещаться по отвесным стенам, неспешно парить в воздухе, а также крушить монолитные каменные блоки. Приобретение новых возможностей, дающих доступ к неизведанным участкам огромной карты, наводит на мысли о Metroid и Castlevania. Вот только Blaster Master, в отличие от упомянутых сериалов, не особенно дружелюбна к игрокам – планка сложности здесь на уровне платформеров конца 80-х. Задачки не столь разнообразны, а сюжет присутствует и вовсе для галочки. Несмотря на это, Overdrive способна доставить немало удовольствия всем любителям игр такого рода. Поклонники Blaster Master уж точно должны быть на седьмом небе от счастья – в конце концов, это первое достойное продолжение Blaster Master за 22 года! И вряд ли их смутит то, что Overdrive на фоне современных разработок такого рода выглядит уже несколько устаревшей. К тому же, ни в одной подобной игре нет прыгающего танка.

Алексей Харитонов



Очков опыта в игре нет, а максимальный уровень энергии (как у танка, так и у главного героя) увеличивается за счет сбора определенного вида бонусов. Разумеется, на каждом углу они не валяются.



У нашего героя есть только три вида оружия, каждое из которых можно существенно улучшить, собирая разбросанные в пещерах бонусы.

В отличие от самой первой части (которую сейчас можно приобрести за 500 Wii Points), все последующие игры серии сложно назвать удачными: в Blaster Master Boy (GameBoy) у главного героя не было танка, Blaster Master 2 (Megadrive) оказалась простым и невзрачным платформером, Blaster Master: Blasting Again (PS One) игроки приняли холодно из-за неудачной попытки перенести серию в 3D, а Blaster Master: Enemy Below (GameBoy Color) оказалась не лучшим римейком – из-за небольшого экрана консоли вовремя реагировать на появление противников было очень непросто.

Новости

Проходящая в Sega реорганизация, помимо массовых сокращений, привела и кое к чему хорошему. Отделение компании, базирующееся в Сан-Франциско, теперь целиком и полностью сосредоточится на создании скачиваемых игр. Ранее Sega собиралась и вовсе прикрыть американский филиал после выхода Iron Man 2, но, похоже, вовремя одумалась.

Свой небольшой DRM-скандал произошел и на сервисе PlayStation Network. О том, что в вышедшую недавно на нем Final Fight: Double Impact встроена своя система защиты, издатель – Capcom – удосужился сообщить лишь после релиза. Чтобы не позволить кому попало резаться в приобретенную игру, запускать ее можно только при наличии подключения к PSN – и, разумеется, только на аккаунте купившего. Как ни странно, на пользователей Xbox Live эти ограничения не распространяются.



В западную игропрессу просочились слухи о новом выпуске сериала Castlevania. Нет, речь идет не о том блокбастере в стиле God of War, к которому приложил руки Хидео Кодзима. Похоже, что втайне разрабатывается еще одна Castlevania – двумерная, как классические части, но заточенная под мультиплеер. Более того, выйдет она якобы на Xbox Live и будет носить имя «Harmony of Despair».



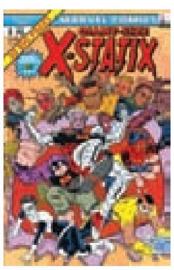
Скандалы и увольнения не помешают сохранившим свои кресла сотрудникам Infinity Ward продолжать поддержку Modern Warfare 2. На Xbox 360 и PC первый набор карт для игры разошелся впечатляющими тиражами, несмотря на высокую стоимость в $15. Недавно Stimulus Package наконец появился на PlayStation Network, и даже лютые технические проблемы не помешали фанатам раскупить долгожданный DLC. К концу года увидит свет второе дополнение, причем стоить оно будет те же $15.

Speech Bubble

Рисованные истории из США и Европы



ТЕКСТ
Евгений «Redson» Еронин





› X-Force/X-Statix

В начале нового тысячелетия издательство Marvel преодолело угрозу банкротства и, будто бы желая смыть грехи дней минувших, сделало упор на качество сюжетов, приняв несколько необычных решений. Решения эти вылились в комиксы, ныне считающиеся современной классикой и вспоминаемые с ностальгией. Вот один из них.

LOCAL

X-Force/X-Statix
Формат:
14 выпусков X-Force, 26 выпусков X-Statix, 2 мини-серии
Время публикации:
май 2001 года – октябрь 2004 года
Сценарист:
Питер Миллиган
Художник:
Майкл Оллред, приглашенные художники
Издатель:
Marvel Comics

Как правило, когда говорят X-Force, то подразумевают не тот комикс, о котором пойдет речь. Команда с этим названием появилась в начале 90-х и стала одним из символов «тестостероновой эпохи». Спин-офф X-Men был посвящен отряду очень опасных и агрессивных мутантов, возглавляемых мутантом-киборгом из будущего Кейблом, являющимся по совместительству сыном Циклопа (даже не спрашивайте). В начале десятилетия они были весьма популярны, но чем дальше, тем больше плодилось комиксов на аналогичную тему, и, в конце концов, они навязли в зубах и вывалились из обоймы. Было сделано несколько попыток реанимировать серию, но продажи неуклонно падали, и мысль о списании комикса в утиль уже не казалась радикальной.

Тогда главный редактор Marvel Джо Кесада, совсем еще недавно занявший свой пост, принял гениальное решение: вместо того, чтобы снова попытаться найти удачный вариант работавшей когда-то формулы, он выбросил из лаборатории все склянки да химикаты и пригласил специалистов из других областей, прихватявших собственное оборудование. Сценарист Питер Миллиган до того писал преимуществен-

Толковый словарь

Ран (Run) – период работы над одной серией определенной команды авторов.
Континьюти (Continiuty) – объединение разных комиксов в единую вселенную со своей хронологией. Например, Бэтмен и Супермен находятся в одном континьюити.





На ковер!



Майкл Оллред известен прежде всего по авторскому комиксу Madman, с разной периодичностью выходящему почти двадцать лет. Вы могли видеть его в фильме Кевина Смита «В погоне за Эми», где он блестяще исполнил роль художника комиксов Майкла Оллреда. У него сложился прочный тандем с женой Лорой, занимающейся покраской его работ. Если кто-то не любит рисунки Оллреда больше жизни, то он, скорее всего, злой и опасный человек, от него стоит держаться подальше.

но замысловатые и сюрреалистичные истории вроде Shade, the Changing Man (достойный отдельной статьи), слыл махровым интеллектуалом и постмодернистом. И если с этим еще можно было как-то жить «по-прежнему», то выбор художника окончательно поставил крест на старой концепции «дополнения к линейке икс-сериалов»: Майк Оллред обладал специфичным стилем, родившимся из поп-арта и творческого наследия художников пятидесятых.

Итак, в конце 115-го выпуска, последнего перед дебютом нового авторского состава, команда «Икс-Форс» якобы погибает при взрыве («якобы» – потому что в бесконечных мейнстрим-сериалах про супергероев никто не умирает насовсем, а тут еще и такой пустяк, как взрыв). Логично предположить, что в 116-м новые авторы подхватят эту линию, добрым или не очень словом помянув предыдущую команду и объяснив, почему изменился состав «Икс-Форс». Слишком логично, и потому ничего подобного не было и в помине. Миллиган не искал легких путей, он не стал набирать отряд из имеющихся во вселенной Марвел мутантов, а создал новых персонажей сам, по сути, разорвав те ниточки, что связывали проект с «Людьми-Икс» и предыдущими сюжетами. И это было подано как само собой разумеющийся факт: X-Force отныне – коммерческий проект. Участники команды проходят отбор, напоминающий кастинг для реалити-шоу, зато потом живут в роскоши, становятся медийными лицами и время от времени совершают четко спланированные для поддержания рейтингов набеги на страны третьего мира. В любимца миллионов можно превратиться уже не за то, что ты герой, спасший автобус с детьми-инвалидами, а просто потому, что у тебя пурпурная кожа, антенны на голове и крутой прикид. Не о том мечтал боровшийся за расовое равенство профессор Чарльз Ксавье, но кто же виноват, если жизнь кусается, а крутиться надо?

Впрочем, вытянув счастливый билет, расслабляться не стоит – смертность среди икс-форсовцев абсурдно высокая. Миллиган не преминет об этом напомнить, угробив едва ли не всю команду в первом же выпуске. Со временем состав более-менее установится, но перед героями встанет необходимость найти для команды новое имя. На 129-м номере головокружительные приключения прервутся и возобновятся уже в комиксе X-Statix (не путать с рок-группой Static-X), что переживет еще 26 славных выпусков, не считая двухномерного Wolverine/Doop, в котором летающее зеленое нечто Дуп (личный оператор Икс-Статикс) и Росомаха проводят совместное расследование. А уже через пару лет после окончания рана герои выйдут на бис в X-Statix Presents: Dead Girl.

X-Statix – алкоголики, тунеядцы и хулиганы, они эгоистичны и эмоционально неуравновешенны. Иными словами, их образы максимально приближены к реалиям обыденной жизни. И если сперва они кажутся не более чем злыми карикатурами на американскую мечту за авторством ехидного британца, то постепенно в их поступках появляется все больше логики, характеры демонстрируют до поры сокрытую глубину, и вот уже читатель не только смеется над ними, но и хочет, чтобы все у них было хорошо в этом безумном мире. А учитывая, что комикс играючи нарушает все законы мейнстрима, надежд на хэппи-энд мало.

И тем не менее у тех, кому комикс нравился в своем изначальном виде, финал едва ли вызовет неприятие: пусть проект в итоге и закрыли из-за низких продаж, Миллиган успел полностью высказаться по теме и незавершенных сюжетных линий не оставил. Его с Оллредом творение ненавидят ортодоксальные фанаты марвеловской продукции, но такая аура лишь подпитывает культовый статус. И судя по тому, что происходит в поп-культуре и комиксах, сатира X-Force еще долго не потеряет актуальности. **СИ**



Вверху: Дамой в розовом платье должна была оказаться ожившая принцесса Диана, но этот финт авторам с рук не сошел, пришлось сменить имя и прочие детали.

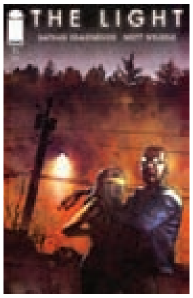
Внизу: По официальной информации, Дуп – самый могущественный персонаж Marvel. Просто примите на веру.



НОВИНКИ



THE FLASH #1
Похоже, комиксы о Флэше снова можно читать. Закончилась запутанная мини-серия Flash: Rebirth, сценарист Джефф Джонс кое-как обосновал возвращение Барри Аллена, носившего красный костюм в 70-80-х, запустили новый том, и пока все доступно и привлекательно.



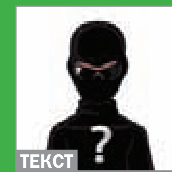
THE LIGHT #1
В ужастиках сплошь зомби да вампиры, где оригинальность? Да вот, получите и распишитесь. Очень необычная и жуткая завязка: люди быстро и мучительно умирают, посмотрев на свет от электрической лампы. Куда от него бежать? В чем тут дело? Читайте и узнаете.



TURF #1
Хотя чего там, и вампиры еще горазды. В Turf они держат в страхе Америку конца 1920-х, а на горизонте уже маячат инопланетяне. Синопсис звучит бредовее некуда, но удивительным образом история работает. Магия комиксов. Рисунок, кстати, гениальный.

Банзай!

Японская поп-культура глазами энтузиастов



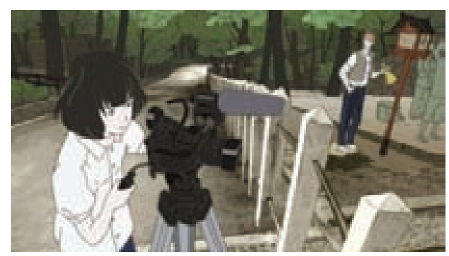
ТЕКСТ
Радик Валентинов

Весенний аниме-сезон 2010 (часть 2)

Продолжаем знакомство с сериалами, стартовавшими на японском телевидении в апреле и мае. Как и в прошлом выпуске рубрики, десять свежих аниме-постановок оцениваются на основе нескольких начальных серий. Это не рецензии, а впечатления по ходу просмотра – то, что называется «первым взглядом».







› The Tatami Galaxy

ИНФОРМАЦИЯ

Аниме:
The Tatami Galaxy
Режиссер:
Масааки Юаса
Студия:
Madhouse Studios
Потенциал:
высокий

Безымянный третьекурсник из Киото раз за разом переживает свои бесцельно, как он считает, проведенные два года – причем каждое воспоминание (и, соответственно, серия) касаются того или иного кружка или клуба по интересам, куда парня затягивала надежда на веселую студенческую жизнь. Этот букет альтернативных вариантов развития событий отчасти напоминает «Бесконечную восьмерку» из второго сезона «Харухи Судзумии», как если бы ее снимали авторы «Дня сурка»: пусть начало каждой серии служит откатом к исходной точке, действие не стоит на месте, повторы минимальны, а диапазон увлечений героя заставляет вспомнить Голден Боя из одноименных OVA (тот парнишка, правда, был более усидчив – и в конечном счете удачлив).

The Tatami Galaxy идет поздно вечером в эфирном слоте noitaminA, знаменитом показами нестандартных, экспериментальных сериалов. Режиссер Масааки Юаса как нельзя лучше подходит для этой экранизации романа Морими Томихико – автор новаторских аниме Mind Game, Kemonozume и Kaiba показывает высокий класс обращения с историей, а про визуальное исполнение с перетекающими контурами и живой, «кинетической» анимацией говорить бесполезно – это надо видеть. Слегка смущает лишь манера героя общаться скороговорками: чтобы прочесть мелькающие с пулеметной скоростью титры, постоянно приходится пользоваться кнопкой паузы. Наверное, это единственное аниме, которое абсолютно бесспорно выиграет от хорошего дубляжа.





ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Mayoi Neko Overrun!
Режиссеры:
Син Итагаки, Кэнъити Ятани, Ёсимаса Хираикэ и др.
Студия:
AIC
Потенциал:
средний





› Mayoi Neko Overrun!

Начинается с того, что зрителя тыкают носом в полосатые трусики. Дальше штампы играют в догонялки с шаблонами, выстраивая очередную романтическую комедию: японский ученик-сирота, его взбалмошная подруга детства (тоже сирота), одноклассник-хентайщик, избалованная школьная принцесса и девочка-как-бы-кошка (с амнезией) мельтешат вокруг кондитерской «Бродячие кошки», полной, представьте себе, кошек. Сквозной сюжет еле заметен, хороших шуток маловато, да и те не первой свежести; если чем сериал и выделяется на фоне сонма похожих вещей, так это редкими выходами персонажей за рамки клишированных амплуа (боевитая недотрога Фумино бурно объясняется в любви главгерою Такуми прямо в третьей серии), а также эпизодом с игрой в пинг-понг, снятым на грани гениальности. Ну и еще кошки славно нарисованы – в виде бочонков с лапами.

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Uragiri wa Boku no Namae o Shitteiru
Режиссер:
Кацуси Сакураби
Студия:
J.C.Staff
Потенциал:
выше среднего





› Uragiri wa Boku no Namae o Shitteiru

Юки беспокоят сны, похожие на клипы готических групп; через прикосновения он легко читает причины душевной боли окружающих людей; лучший друг, с которым они вместе воспитывались в приюте, прикипел к внушительному гримуару и что-то плетет про перезапуск мира; а еще эти письма с угрозами... Как тут не пробудиться таинственной силе? как не полететь окровавленным розам и не загреметь ржавым крестам? как не появиться мистическим опекунам? Постановщик анимации полнометражной «Утэны» экранизирует квазияойную мангу Хотару Одагири, до блеска отточив не только подбородки героев: Uraboku в числе наиболее стильных и атмосферных работ J.C.Staff недавнего времени, и хотя мрачная история многое взяла у «Икса», она не выглядит калькой, ее пафос легко разделить, а главное – она раскручивается, не буксует, движется вперед, ставит вопросы и дает ответы на них.

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Demon King Daimao
Режиссер:
Такаси Ватанабэ
Студия:
Artland
Потенциал:
средний





› Demon King Daimao

Сай Акуто готовился к переводу в Академию магических искусств, чтобы выучиться на церковного иерарха, однако прямо на входе в хайтек-версию Хогвартса птица-детектор объявляет, что судьба Сая – стать зловещим повелителем демонов. Ходячую угрозу обществу, впрочем, не изолируют, а отряжают в класс. Новые соученики в ужасе, школьный врач предвкушает научные опыты над редким школяром, потенциальная подружка Хаттори оскорблена, а исполняющий обязанности Дамблдора приставляет к опасному типу робота-соглядатая Коронэ – отмороженную очаровашку с чувством юмора, как у героев Уэса Андерсона. Именно Коронэ придает сериалу свежую нотку, какую-то претензию на оригинальность. Убери зеленовласого андроида и связанный с ней юмор – останется заурядный «гарем» в антураже второсортной JRPG.

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Hakuouki: Shinsengumi Kitan
Режиссер:
Осаму Ямасаки
Студия:
Studio Deen
Потенциал:
средний




› Hakuouki: Shinsengumi Kitan

1860-е годы, Киото. Юная Тидзуру разыскивает пропавшего отца-врача и становится свидетельницей расправы бойцов Синсэнгуми – легендарного отряда ополченцев сёгуната, выступавших против власти императора – с кем-то, здорово напоминающим демонов. Командиры Синсэнгуми решают поселить Тидзуру при отряде, под постоянным наблюдением: увиденное ею должно оставаться тайной, а устранять девушку незачем – ведь ее отец имеет какое-то отношение к появлению «демонов». Идея запустить на историческом материале «гарем наоборот» для женской аудитории (Тидзуру окружена писаными красавцами с сердцами из чистого золота) принадлежит авторам одноименной игры в жанре симулятора свиданий, а режиссеру Ямасаки, в свое время снявшему цикл самурайских OVA Yotoden, остается разбавлять неспешные разговорные сцены молниеносными поединками.

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Giant Killing
Режиссер:
Юу Коу
Студия:
Studio Deen
Потенциал:
высокий




› Giant Killing

Чтобы исправить катастрофическое положение футбольного клуба «Ист Токио Юнайтед», почти выпавшего из J-лиги, менеджеры уговаривают вернуться домой Такэси Тацуми – бывшего игрока горе-команды, у которого получилось сделать головокружительную тренерскую карьеру в Великобритании. От Тацуми ждут чуда, и тот берется за дело, поначалу неприятно удивляя многих своими радикальными методиками. Хардкорное футбольное аниме такого высокого качества давно не красовалось на телеэкранах. Giant Killing снят фэнами для фэнов, напитан футбольным духом, ладно скроен, крепко сбит, весел, крут и энергичен. Помимо того, что это безусловная драматургическая удача и наглядное пособие, разъясняющее механику функционирования футбольного клуба, это еще и примечательный визуальный эксперимент, следование букве манги, нарисованной в брутальной мужской манере.

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Kiss x Sis
Режиссер:
Мунэнори Нава
Студия:
Feel
Потенциал:
средний




› Kiss x Sis

Девятикласснику Кэйте Суминоэ в известном смысле, конечно, повезло: обе его старших сводных сестры, Ако и Рико, по уши в него влюблены и активно соперничают между собой за внимание брата, в буквальном смысле домогаясь парня. Родители только за: гадают, кого из девчонок Кэйта возьмет после школы в жены. Тот дико смущается, но противостоять напору разгоряченных родственниц нелегко – и на этой почве произрастают комедийные сценки разной степени фривольности, порой даже слишком откровенные для телесериала. Вообще-то, Kiss x Sis не такая беспредельная похабщина, как может показаться из пересказа; эротические виньетки венчают далеко не самое гадкое школьное аниме последних лет. Это безусловно не уровень ToraDora!, но и не скандальный «ужас-ужас», за который пытаются выдать постановку отдельные рецензенты.

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Jewelpet Tinkle
Режиссер:
Такаси Ямамото
Студия:
Studio Comet
Потенциал:
ниже среднего





› Jewelpet Tinkle

Второй сезон детского аниме про джевелпетов, зверушек с глазами в виде драгоценных камней, концептуально почти не отличается от первого. Крольчиха Руби выбирает в свои партнерши ничем не примечательную земную девочку Акари Сакуру, и вместе с другими джевелпетами (озвученными самыми назойливо писклявыми сэйю во Вселенной) они разнообразят будни волшебными приключениями, изрядно напоминающими кислотные трипы. Отчего-то сериалы «для самых маленьких» в этом сезоне – что Jewelpet, что Hime Chen! Otogi Chikku Idol Lilpri, исполнены в запредельно вырвиглазных цветах; не исключено, что выдержать получасовое сияние этих радужных стробоскопов способны только шестилетние японские девочки. В планах продюсеров пятьдесят две серии массового поражения, Sega и Sanrio вовсю выпускают плюшевые игрушки. Берегитесь, покемоны.

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Ookiku Furikabutte: Natsu no Taikai-hen
Режиссер:
Цутому Мидзусима
Студия:
A-1 Pictures
Потенциал:
высокий





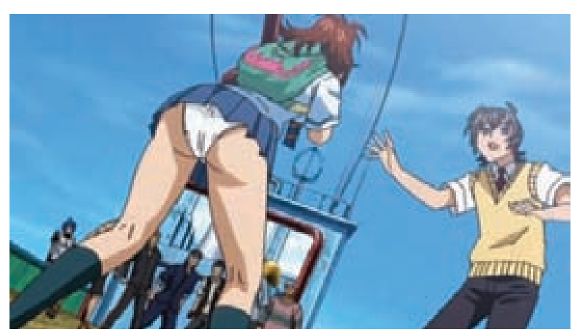
› Ookiku Furikabutte: Natsu no Taikai-hen

Нетипичный случай: второй сезон спортивного сериала «Размахнись посильнее!» выходит в эфир спустя целых три года после показа оригинала. Продюсеры дождались, пока автор идеи Аса Хигути нарисует достаточную для экранизации порцию манги, – так что никаких серий-филлеров! Аниматоры A-1 Pictures продолжают с того же места, где оставили бейсбольную команду школы «Нисиура» в прошлый раз: впереди летние игры с новыми соперниками, а питчер Михаси все еще не уверен в себе. Сериал примечателен тем, что его можно с удовольствием смотреть, вообще не ведая, чем питчер отличается от кэтчера или бэттера; спортивное аниме, в котором реалистично, почти на уровне телетрансляций, показаны игры, не требует от зрителя знания нюансов бейсбольных правил – чтобы считать историю взросления и пути к победе разношерстных ребят, совсем не обязательно вникать в понятия иннинга и базы.

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Ikki Tousen: Xtreme Xecutor
Режиссер:
Коити Охата
Студия:
ARMS
Потенциал:
ниже среднего





› Ikki Tousen: Xtreme Xecutor

Четвертый сезон аниме о мордующих друг дружку школьниках – воплощениях древнекитайских воинов только кажется неудобной отправной точкой для знакомства с вульгарной вселенной Ikki Tousen. В России на DVD издан первый сезон, но там девиц поменьше; учитывая, что сюжет все равно сочиняется в обезьяньем питомнике (Сусу Мутоку наконец одолели, но сестра одной из его жертв отправляется мстить бойцам школы Кёсю, и пошло-поехало в очередной раз), приникать к хронике сиськобомб и взрывающейся одежды можно в любом месте и произвольном порядке – практически в каждой серии ждет поединок между легко одетыми школьницами, по ходу дела раздирающими в лоскуты свои нескромные туалеты. Авторы Ikki Tousen даже не пытаются приподняться над трясиной тупого фансервиса, жертвуя собой на алтаре разносортицы аниме: должен же кто-то гнать и такую молодецкую шлачину.

Новости

В японских автогонках класса Super GT3000 участвует автомобиль Toyota Corolla Axio команды Run'a Entertainment, раскрашенный в цвета боевого меха из «Евангелиона». Пилоты и другие члены этой команды фактически стали косплеерами: они носят одежду, созданную с оглядкой на костюмы героев эпохального творения студии Gainax.



Токийские фирмы по продаже PC-комплектующих теперь зазывают клиентов в свои магазины с помощью 70-секундного рекламного аниме-видео с участием маскота операционной системы Windows 7 – персонажа Нанами Мадобэ. В ролике героиня, озвученная популярной сэйю Наной Мидзуки, собирает небольшой домашний компьютер.



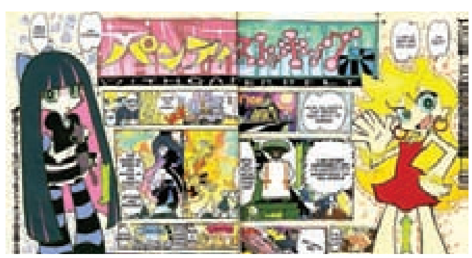
«Инцидент», седьмая серия аниме Senkou no Night Raid (см. мини-рецензию на сериал в прошлом номере СИ), будет транслироваться в Интернете с 18 по 30 мая, минуя ТВ-эфир. Делается это для того, чтобы лишний раз не раздражать китайскую аудиторию: сериал отражает японский взгляд на события 1930-х годов в Маньчжурии.



Бельевой экшн

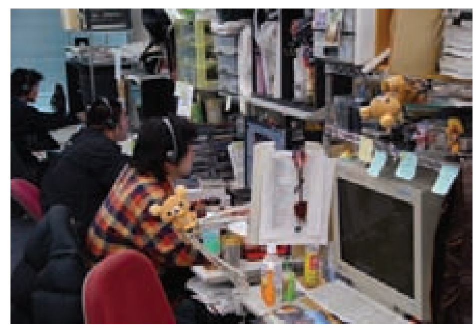
Июньский номер журнала Newtype пролил свет на следующий проект Gainax. Аниме под названием Panty & Stocking with Garterbelt («Трусики и Чулочек с Поясом»; сами авторы рекомендуют сокращать название до «Pansuto») режиссирует признанный авангардист Хироюки Имаиси, автор криминального гротеска Dead Leaves. По сюжету два ангела – юная блондинка-селебрити Панти и «готическая лолита» Стокинг – посланы на Землю, чтобы искоренить там неких Призраков. За ними приглядывает суровый чернокожий священник, Отец Гартербелт. Судя по представленной иллюстрации, зрителя ждет что-то вроде Powerpuff Girls в американских реалиях 1980-х, но составлять мнение по одной картинке – занятие исключительно неблагодарное. В производстве, кстати, почти целиком занят коллектив создателей «Гуррен-Лаганна»: дизайнер персонажей Ацуси Нисигори, концепт-художник Ё Ёсинари, координатор Сигэто Кояма и многие другие ветераны студии. Ни дата премьеры, ни предполагаемое количество серий официально пока не объявлены.

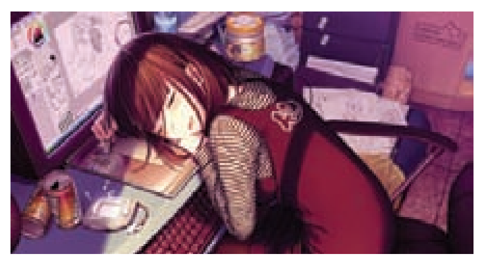




Младое племя

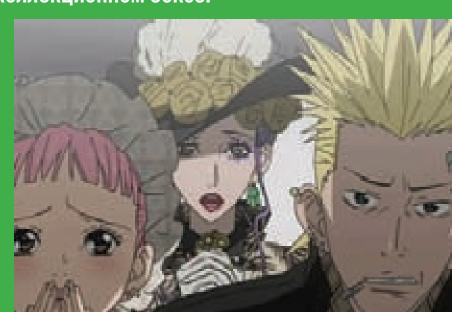
Агентство по культуре японского правительства и JAnicA, профессиональный союз аниматоров, всерьез озабочены сокращением числа молодых людей, выбирающих своей профессией ремесло мультипликатора. В целях улучшения ситуации решено выделить 214.5 млн иен (около 71.6 млн рублей) на обучение начинающих аниматоров – те смогут участвовать в создании четырех 30-минутных фильмов. Все четыре проекта будут произведены на территории Японии в течение года, без привлечения иностранных субподрядчиков. Постоянно усиливающийся отток заказов по фазовке (так называется самая муторная и наименее творческая часть аниматорской работы – рисование промежуточных кадров) и раскраске в страны с более дешевой рабочей силой, Корею и Китай, – причина того, что начинающим японским мультипликаторам просто не на чем набить руку, получить базовые навыки. Отрасль, к счастью, осознала масштаб угрозы. Ряд студий выделил часть своих помещений под обучение новичков, которое ведется под началом опытных мастеров в рамках общего студийного производства. Плоды этих усилий можно будет оценить уже в ближайшие годы.





Приятное известие для ценителей качественной озвучки. Воронежская компания Reanimedia, не нуждающаяся в специальном представлении, объявила о начале сотрудничества с компанией «Мега-Аниме». В рамках совместной работы Reanimedia подготовит к выпуску (то есть запишет русский дубляж и произведет мастеринг DVD) полнометражное аниме «Евангелион 1.11: ты (не) один» и сериал Paradise Kiss. Долгожданный «Евангелион» появится в этом году, издание будет однодисковым. Paradise Kiss планируется разместить на 3-х или 4-х DVD, продаваться они будут, по-видимому, как по отдельности, так и в коллекционном боксе.





Игры

Trauma Team

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Trauma Team
Платформа:
Nintendo Wii
Авторы:
Atlus
Релиз:
17 июня 2010 года



Серию «медицинских» игр Choushittou Kadukeusu, известную на Западе под именем Trauma Center, решено перезапустить. Пятый по счету симулятор врачебных будней позволит игрокам координировать действия шестерых ключевых персонажей: ведущего хирурга, ортопеда, диагноста, эндоскописта, фельдшера «скорой помощи» и патологоанатома. Такой разброс профессий говорит в пользу навороченного сюжета, и авторы особо подчеркивают, что событийная сторона игры чрезвычайно богата. Проект использует модифицированный скриптовый движок Shin Megami Tensei: Nocturne, а режим хирургических вмешательств полностью переделан – оперировать придется по-новому.



FAQ

Расскажите, пожалуйста, когда и где этим летом пройдут крупные аниме-фестивали?

С 13 по 14 июня в Москве состоится фестиваль «Тя-но-ю» (www.cha-no-yu.ru), на 10-11 июля намечена «Танибата 2010» в Ростове-на-Дону (www.tanibata.ru), чебоксарский «Чебикон» (www.chebicon.ru) пройдет 20-25 июля, а 28 августа анимешники соберутся в Ижевске на «Аки-Бан» (www.akiban.ru). В августе же состоится ежегодный столичный AniStage – правда, у этого конвента еще нет ни точной даты проведения, ни своего сайта.



Есть вопросы? Присылайте на banzai-faq@gameland.ru

Тем временем в Интернете

AnimeNation News Blog + More!

ИНФОРМАЦИЯ

Название сайта:
AnimeNation News Blog + More!
Адрес:
http://www.animenation.net/blog/
Язык:
английский

Американский сайт AnimeNation вмещает не только один из старейших онлайн-магазинов аниме и манги, но и в высшей степени содержательную новостную ленту, не так давно переделанную под формат блога. Ведет ее редактор сайта Джон Опплигер – профессиональный лингвист, переводчик с японского, знаток анимации. Его колонка «Ask John», тоже интегрированная в новый блог, больше десяти лет служит маяком для пытливых фэнов, интересующихся подоплекой и скрытыми смыслами аниме. Опплигер настолько здорово разбирается в материале, что читать его размышления интересно даже японцам – существует проект перевода его текстов на японский язык. Вот бы и россиянам подсуетиться.

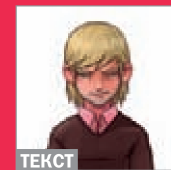


Толковый словарь

- **Аниме –** японская анимация.
- **Манга –** японские комиксы.
- **ТВ-сериал –** аниме, которое показывают или показывали по телевизору.
- **OVA-сериал –** аниме, которое не показывали по телевизору, но продавали на DVD– или других дисках.
- **Полнометражка** – полнометражное аниме, созданное для показа в кинотеатрах.
- **Опенинг –** вступительная заставка в аниме.
- **Эндинг –** финальная заставка в аниме.
- **Мехи –** гигантские роботы. Чаще всего боевые.
- **Кавай –** «симпатичный» по–японски. В русском языке прижилось прилагательное «кавайный», означающее «милый и трогательный».
- **Хентай –** эротическое или порнографическое аниме и манга.
- **Яой –** аниме или манга о трогательной любви одного мужчины к другому.
- **Юри –** аниме или манга о трогательной любви одной девушки к другой.
- **Отаку –** знаток аниме и манги; энтузиаст.
- **Косплей –** переодевание в героев аниме и манги; одно из любимых занятий отаку.
- **Мангака –** художник, который рисует мангу.
- **Гайдзин –** «иностранец» по–японски.

Titsbuster

Ажурное счастье



ТЕКСТ
Бен Хорни

Освальд Шпенглер в своей выдающейся работе «Закат Европы» (встречается также перевод «Закат Западного мира», что тоже правильно) дает подчас весьма неожиданные объяснения многим историческим процессам вообще и событиям в частности. Альберт Шпеер в своих мемуарах не раз вспоминает Шпенглера, правда все время старается подвести разговор к оценке архитектуры и искусства в общем. Адольф Гитлер вспоминал и того, и другого, когда уговаривал сестру Ницше разрешить ему сделать пристройку к их дому. Как связаны три эти истории? Как сюжетные линии Fear Effect 2 Retro Helix: до определенного момента – никак, а о том, что же будет дальше, узнать захочет не каждый.

Fear Effect 2 Retro Helix (PS one)

Сериал Fear Effect – мы расскажем о втором выпуске, хотя первая часть тоже очень интересная – запомнился всем владельцам PS one, даже тем, кто только слышал о похождениях смелой девушки Ханы и ее, скажем так, напарников и всех подробностей не знает. Обе игры использовали уникальный графический движок, делавший изображение похожим на мультфильм, к счастью, для взрослых: то камера покажет обглоданные трупы, то на Хану нападут крысы и живьем её сожрут, а то на операционном столе в канализации (оцените размах творческой мысли разработчиков!) обнаружится расчлененное тело.

Но всё это меркнет перед самыми важными деталями Retro Helix. Во-первых, две главные героини – Хана и Рэйн – не стесняются показывать камере свои незабываемые достоинства. Во-вторых, девушки любят друг друга. Крепко-крепко. Например, в лифте. Конечно, разработчики оправдываются – это был хитрый план, чтобы перехитрить охранников. Никакого секса в игре нет!

Ну, может быть, в лифте секса и не было. Но мы хорошо помним сцену до этого, где Хана находит несчастную Рэйн прикованной к страшному механизму. Девушка в нижнем белье, мотор как-то странно шумит, за спиной Ханы притаился босс… А игрок не обращает на это никакого внимания. Тут глазам открыто кое-что поинтереснее. Что-то между ног Рэйн извивается и издает интересные звуки, и девушка стонет, судя по всему от удовольствия. Механический жук впивается все глубже, Рэйн стонет всё громче…

Разве можно такое забыть?



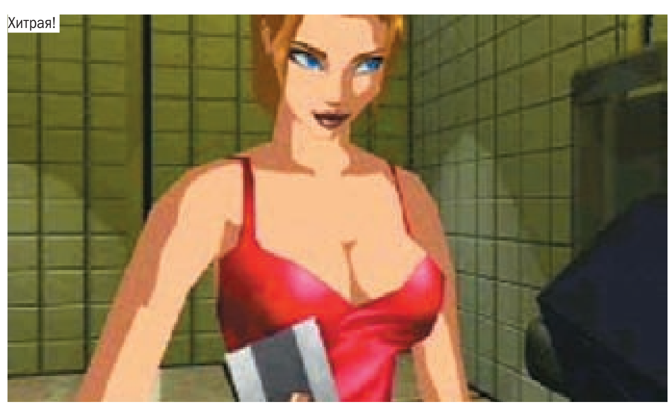
ЧТО ЭТО БЫЛО?!



Казалось бы, на PS one невозможно подчеркнуть такие важные детали. Ан нет – у Eidos получилось.



Шокирующая, как уверяют разработчики, сцена переодевания. Журналисты засыпали их вопросами касательно того, уж не лесби ли главные героини. Нет! Дизайнеры отвечали, что не лесби. Просто две женщины, полюбившие друг друга в сложное время. Один раз.

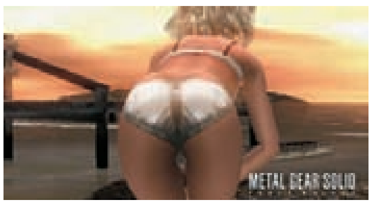


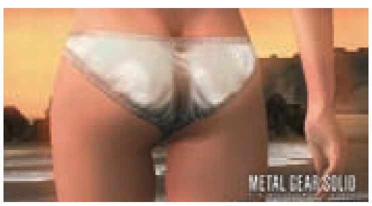
Хитрая!

Во все глаза

Короткой нежной строкой

Metal Gear Solid: Peace Walker только поступил в продажу, а в Сети уже появились первые изображения поющей девчушки в нижнем белье. Но что самое удивительное – все они были сделаны с помощью камеры, уже включенной в игру. Ею можно фотографировать боссов или динозавров, но, по всей видимости, именно девчушка в трусах является самым волнующим моментом Peace Walker.



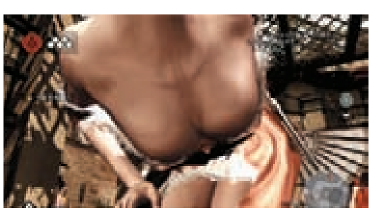


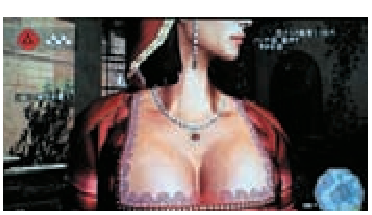




Кодзима, оставайся на месте! За тобой уже выехал генерал Педоискатель!

Говорят, в Assassin's Creed II много ненужной информации и очень вялое вступление. На самом деле, это наглая ложь. Assassin's Creed II учит ценить прекрасное, будь то архитектура, живопись или… анатомия.





Вообще-то в Samurai Warriors 3 прекрасного мало, но для настоящих фанатов это не является препятствием на пути к счастью. Ведь в игре есть некоторое подобие редактора персонажей, позволяющего вручную раскрашивать одежду каждой героини.



Было…

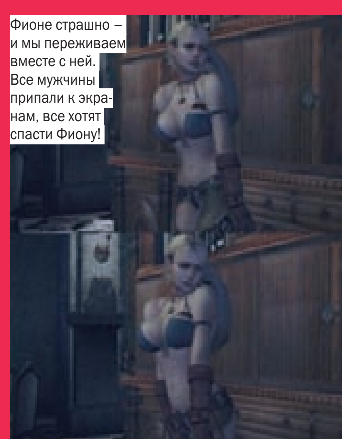


Стало! Ну не чудеса?

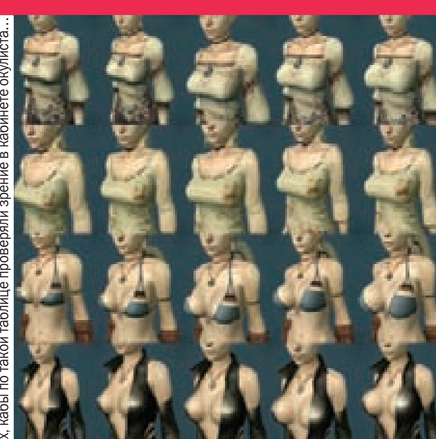
В центре внимания!

Помните ли вы страшную, пугающую, местами нелепую, но все же замечательную игру Haunting Ground от Capcom? Ту, где несчастная главная героиня, Фиона, вместе с белой собачкой убегала от злых людей вообще и от злого человека по имени Дебилитас (имя говорит само за себя) в частности, уверенно демонстрируя тридцать панцушотов в секунду? Ту, где после первого прохождения открывались дополнительные костюмы?

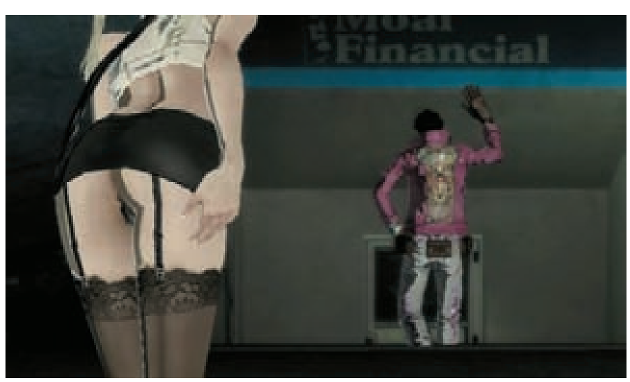
Но знали ли вы, что в Capcom долгое время не могли решить, какого именно размера эта грудь должна быть? Нам неизвестны подробности, никто из разработчиков не признался, почему в финальной версии несмело топорщится именно этот вариант, однако влюбленные в Фиону умельцы сумели разобрать игру и увидеть все возможные версии. На иллюстрации они расположены по возрастанию: слева – то, что вошло в игру, дальше показан процесс чудесного роста, и в финале то, что все мы хотели бы увидеть.



Фионе страшно – и мы переживаем вместе с ней. Все мужчины припали к экранам, все хотят спасти Фиону!



Эх, кабы по такой таблице проверяли зрение в кабинете окулиста…



Сильвия Кристел просит обратить особое внимание на римейк No More Heroes. Мы не вправе ей отказывать.

К всеобщему сожалению, в Европе вышла только одна версия Nier, Gestalt, зато сразу и на Xbox 360, и на PS3. Различия между героями и сюжетными линиями нам не слишком интересны, нас интересует другое…







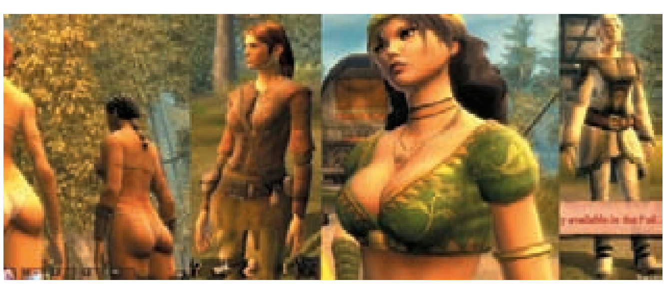


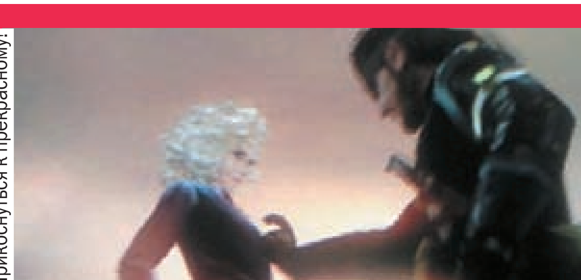
В Сети стало модно распускать слухи о том, что это – гермафродит. Чушь! Просто душа молодого человека вселилась в тело девушки. Специально для таких случаев и придумали людей, которые могут изгонять, скажем, дьяволов!

«В то время как Snowball Studios изо всех сил несет просвещение и культуру в народные массы, производители контрафакта упорно продолжают насыщать рынок подделками сомнительного содержания. Чего только стоит пиратская копия игры «Drakensang. Река времени», изъятая в ходе недавнего рейда на <CENSORED> рынке: налицо высокий штиль машинного перевода, душераздирающие формулировки и непристойные фигуры речи». Очевидно, что это лучшая RPG на PC. Мы изучили другие скриншоты и пришли к выводу, что Snowball Studios лучше бы перестать гоняться за пиратами и начать честно делать свою работу. Выпускать игры надо вовремя!









Прикоснуться к прекрасному!

Вы когда-нибудь задумывались над тем, что будет, если вместе с главным героем MGS в коробке спрячется симпатичная девушка? Есть возможность узнать!





В ПРОДАЖЕ С 20 МАЯ!
реклама
3 DVD
PC ИГРЫ
06
ИЮНЬ
GTA4: EPISODES FROM LIBERTY CITY
SPLINTER CELL: CONVICTION
SPLIT/SECOND: VELOCITY
55
FALLOUT: NEW VEGAS
PC ИГРЫ
ЖУРНАЛ О ПРАВИЛЬНЫХ ИГРАХ



ТЕКСТ
Радик Валентинов

ДОМАШНЕЕ ВИДЕО

Другие обзоры вы найдете в журнае «Total DVD»



ДИСК ВИДЕОСЕРВИС, BD50

ВИДЕО:
1.78:1 (16:9, 1080p AVC MPEG-4)
ЗВУК:
DD 5.1 русский (закадровое озвучение, 2 голоса), TrueHD 5.1 английский, DD 5.1 чешский, DD 5.1 венгерский, DD 5.1 польский, DD 5.1 турецкий
СУБТИТРЫ:
арабские, болгарские, хорватские, чешские, датские, голландские, английские, английские для слабослышащих, эстонские, финские, греческие, иврит, хинди, венгерские, исландские, литовские, норвежские, польские, румынские, сербские
СРЕДНЯЯ ЦЕНА:
1350 рублей

ФИЛЬМ ОБИТЕЛЬ ЗЛА: ВЫРОЖДЕНИЕ (RESIDENT EVIL: DEGENERATION) 2008, 93 МИНУТЫ

РЕЖИССЕР:
Макото Камия
РОЛИ ОЗВУЧИВАЮТ:
Пол Мерсье, Элисон Корт, Лаура Бэйли, Роджер Крейг Смит, Криспин Фриман и другие

БОНУСЫ

Картинка в картинке (интересные факты о фильме)
Генерация «Вырождения» (30 минут, HD)
Профайлы героев
Смешные дубли (9 минут, HD)
Интервью Леона (5 минут, SD)
Рекламные ролики



› Обитель зла: Вырождение
Ветераны Ракун-сити снова вместе

Забудем на время о фильмах с Миллой Йовович: «Вырождение» во всем держится канона игрового сериала. CG-картина Макото Камии вполне могла бы стать базисом очередной номерной части Resident Evil – тем более, что здесь действуют герои, прекрасно знакомые геймерам. Год спустя после событий Resident Evil 4 (и семь – с момента разрушения Ракун-сити) Клэр Редфилд работает на неправительственную организацию, которая отслеживает биологические угрозы по всему миру. По стечению обстоятельств Клэр попадает в самый эпицентр террористической атаки с использованием Т-вируса; к девушке довольно быстро присоединяется особый агент Леон Кеннеди, и звездный дуэт преподает американским морпехам науку обращения с зомби, аморальным дельцам – урок этики, а широкоплечей даме из полицейского спецназа – курс семейной терапии в экстремальных условиях.



Это кристально чистый Resident Evil «капкомовского» разлива – слегка пластмассовый на вид, с вызывающей вопросы анимацией и рассинхроном речи, чрезмерный в нагромождении сцен и лаконичный в деталях, сплошь и рядом нелепый, с неизменно дуболомными диалогами и гротескными монстрами, эпизодом паркура, кровавой баней, парой недурных акробатических дуэлей и связкой, как положено в историях про зомби, фальшфиналов. Любой, кто помнит, как Леон и Клэр бороли «Амбреллу» в RE2, моментально включится в этот марафон по темным коридорам аэропорта и секретной лаборатории (зловещих фармацевтических корпораций теперь целых две). Хотя ни о каком эффекте присутствия говорить не приходится, фильм ценен уже тем, что вызывает теплое ностальгическое чувство – как и «Последняя фантазия VII: Дети пришествия», он позволяет заглянуть в будущее персонажей, вместе с которыми много чего пережито.

ДИСК

Российское издание на Blu-ray повторяет общеевропейское: то же впечатляющее качество трансфера с цифрового первоисточника, лишь в паре мест омраченное появлением артефактов компрессии; та же россыпь звуковых дорожек (включая мощнейший английский вариант в 24-битном Dolby TrueHD) и субтитров на разных языках. Русский перевод по большей части адекватен, но слушать закадровое озвучение на два голоса при наличии титров не возникает желания. Не все дополнения одинаково полезны: если японский сюжет о съемках со сжатым экскурсом в историю игрового сериала (а также возможность просмотра фильма с наложенным «слоем» пояснений) вполне интересны, то текстовые профайлы, потуги на юмор в виде «смешных дублей» и вымученное интервью с актером-прототипом Леона записаны явно для галочки. К счастью, общего приятного впечатления от диска эти бонусы не портят.

КОММЕНТАРИЙ
АРТЁМ ШОРОХОВ



Нередко от геймера можно услышать сетования на то, что экранизации игр все сплошь неканоничные и мало похожи на оригинал. Дескать, всего-то и нужно – переснять игровые заставки под присмотром разработчиков, вставить спецэффекты покруче да выбрать «похожих» актеров. RE: Degeneration – именно такое «кино по мотивам»: словно нарочно демонстрирует все достоинства и недостатки подхода. Посему не удивляйтесь, заметив, что кому-то фильм ужасно нравится, а кто-то, округлив глаза, крутит пальцем у виска.

ВЕРДИКТ ФИЛЬМ **7** | ВИДЕО **8** | ЗВУК **8** | БОНУСЫ **6** | ИТОГОВАЯ ОЦЕНКА **7**

93-минутная игровая заставка прекрасно чувствует себя в формате высокой четкости.



ТЕКСТ
Борис Хохлов

ДИСК UNIVERSAL PICTURES RUS, BD50

ВИДЕО:
1,85:1 (16:9, 1080p)
ЗВУК:
DD 5.1 русский (дубл., 448 Кбс), DTS-HD MA 5.1 английский, DD 5.1 чешский, DD 5.1 венгерский, DD 5.1 польский, DD 5.1 тайский, DD 5.1 турецкий, DD 5.1 украинский
СУБТИТРЫ:
рус/англ/другие
СРЕДНЯЯ ЦЕНА:
1350 рублей



КОММЕНТАРИЙ
АРТЁМ ШОРОХОВ



Этот фильм в нашей редакции ждали. И он не разочаровал, хоть и оказался в итоге несколько не таким, как ожидалось. И пускай – главное, что он изящно сочетает отличный спецэффектный блокбастер, «докторхаусовские диалоги» и добротный сценарий с недурной детективной интригой. Так и просится на полку!

› Шерлок Холмс
Это Англия, сэр!

ФИЛЬМ SHERLOCK HOLMES 2009, 129 МИНУТ

РЕЖИССЕР:
Гай Ричи
В РОЛЯХ:
Роберт Дауни-мл., Джуд Лоу, Рэйчел МакАдамс, Марк Стронг

БОНУСЫ

Режим Maximum Movie Mode
Фильм о фильме (15 минут)
Рассказы о создании (32 минуты)



Шерлок Холмс (Дауни-мл.) и его помощник доктор Ватсон (Лоу) только что раскрыли очередную загадку – поймали лорда Блэквуда (Стронг), приносившего в жертву темным силам юных девушек. Блэквуда казнят, но через некоторое время его видят разгуливающим по кладбищу. Похоже, лорд восстал из мертвых и продолжает свое черное дело!

Признаться, до выхода «Шерлока Холмса» в прокат я тоже относился к этому проекту скептически – Дауни-младший казался не лучшей кандидатурой на главную роль, режиссерский стиль Гая Ричи с трудом вязался со «старой доброй Англией», а обилие экшна в трейлере настраивало на пестрый и пустой блокбастер в худших голливудских традициях, а отнюдь не изящный детектив, – и, судя по всему, мой скепсис разделяли многие. И тем приятнее оказалось обмануться.

На деле «Шерлок Холмс» ричевской закваски, конечно, отличается от других картин о знаменитом сыщике Артура Конан Дойла, но не так категорически, как можно было подумать. Как ни крути, а в первую очередь это все-таки классический детектив – не совсем честный по отношению к зрителю (некоторые важные улики авторы «придерживают» и не озвучивают вплоть до самого финала), но вполне внятный, стройный и логичный – без существенных натяжек и перегибов. Но уникальность «Шерлока Холмса» в том, как ловко и умело Ричи вплел в эту строгую детективную линию бодрый экшн, теплую романтику и искрометный юмор.

Получился такой своеобразный винтажный Джеймс Бонд. Есть здесь и мегазлодей Марк Стронг, и его непотопляемый двухметровый подручный в исполнении реслера Роберта Мэйлле (ну как тут не вспомнить Ричарда Кила из «Шпиона, который меня любил» и «Мунрейкера»!), и фамм фаталь Рэйчел МакАдамс, которая душой, конечно, с Бондом… простите, Холмсом, но работает на темные силы. Ричи взял все лучшее, что только было в бондиане (причем разных периодов, и нынешнего реалистичного, и более классического «комиксного»), и создал фильм, у которого есть все шансы положить начало не менее популярному циклу. Хотя, конечно, восхвалять за успех фильма одного Ричи было бы неправильным – замечательно поработали художники и оператор Филипп Руссело, постарался композитор Ганс Циммер, а из Роберта Дауни-младшего и Джуда Лоу получился яркий и очень живой дуэт. С нетерпением ждем продолжения!

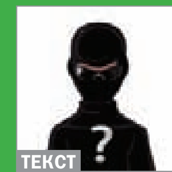
ДИСК
Немного приглушенные цвета – часть авторского замысла Гая Ричи, а вот в избыточной по меркам блюрея зернистости мы как-то не уверены. При этом четкость достаточно высокая, с детализацией все тоже более-менее – особенно если речь не о сценах в полутьме, а об эпизодах на солнце. Английский трек в DTS-HD заметно ярче русского дубляжа, он превосходит его и в объемности, и в детализации, и в выразительности эффектов – хотя по мощности он вряд ли способен сравниться с блокбастерами уровня «Трансформеров». Основное дополнение на диске – режим Maximum Movie Mode, в котором просмотр фильма сопровождается интервью и зарисовками со съемок. Также есть несколько рассказов о различных аспектах съемок. Минус во всем этом только один – на русский язык (субтитрами) переведена только одна из короткометражек, та, что на 15 минут.



ВЕРДИКТ ФИЛЬМ **9** | ВИДЕО **7** | ЗВУК **8** | БОНУСЫ **5** | ИТОГОВАЯ ОЦЕНКА **8**

Фильм замечательный, а вот блюрей-издание прихрамывает – подкачал бонусный раздел.

Бесконечный холст



ТЕКСТ
Иван Костин

Некоторые создатели вебкомиксов становятся известными из-за своих вебкомиксов. Некоторые – из-за своей основной работы. А некоторые, как Йен Макконвилль, – из-за своих хобби. Дело в том, что, будучи соавтором Marathon RED, одной из немногих total conversions для Marathon Infinity, он вошел в мини-пантеон скромных размеров фэндома – что практически и определило его дальнейшую судьбу.



› Mac Hall

ИНФОРМАЦИЯ

Авторы:
Йен Макконвилль и Мэтт Бойд (Ian MacConville & Matt Boyd)
Онлайн:
www.machall.com
Выходит:
с 7 ноября 2000 года по 22 сентября 2006 года

Названный в честь здания общежития, в котором авторы провели большую часть своего студенчества, Mac Hall, как и множество других полуавтобиографических комиксов, начинался с рассказов о том, как от сессии до сессии живут студенты – правильно, в UT, Deus Ex и EverQuest. В принципе, так как закончился он выпускными экзаменами и трудоустройством (Мэтт стал журналистом, Йен – дизайнером MMO-игр), можно сказать что за неполные шесть лет ничего, кроме общего качества исполнения, в нем и не изменилось.

Персонажи представляют собой довольно типичный срез общажного населения: подсевший на MMORPG халявщик, ненавидящий тупость своих преподов будущий художник, начинающий журналист с нездоровым фатализмом, не понимающая геймерства отличница… Однако для каждой ситуации Мэтту удается придумать нестандартный ход, а Йену – воплотить его с забавными подробностями в рисунке. Ведь только у прожженных геймеров на домашней аптечке может быть заботливо выведено маркером «+20HP», согласитесь?





› Three Panel Soul

ИНФОРМАЦИЯ

Авторы:
Йен Макконвилль и Мэтт Бойд (Ian MacConville & Matt Boyd)
Онлайн:
www.threepanelsoul.com
Выходит:
с 5 ноября 2006 года примерно раз в неделю

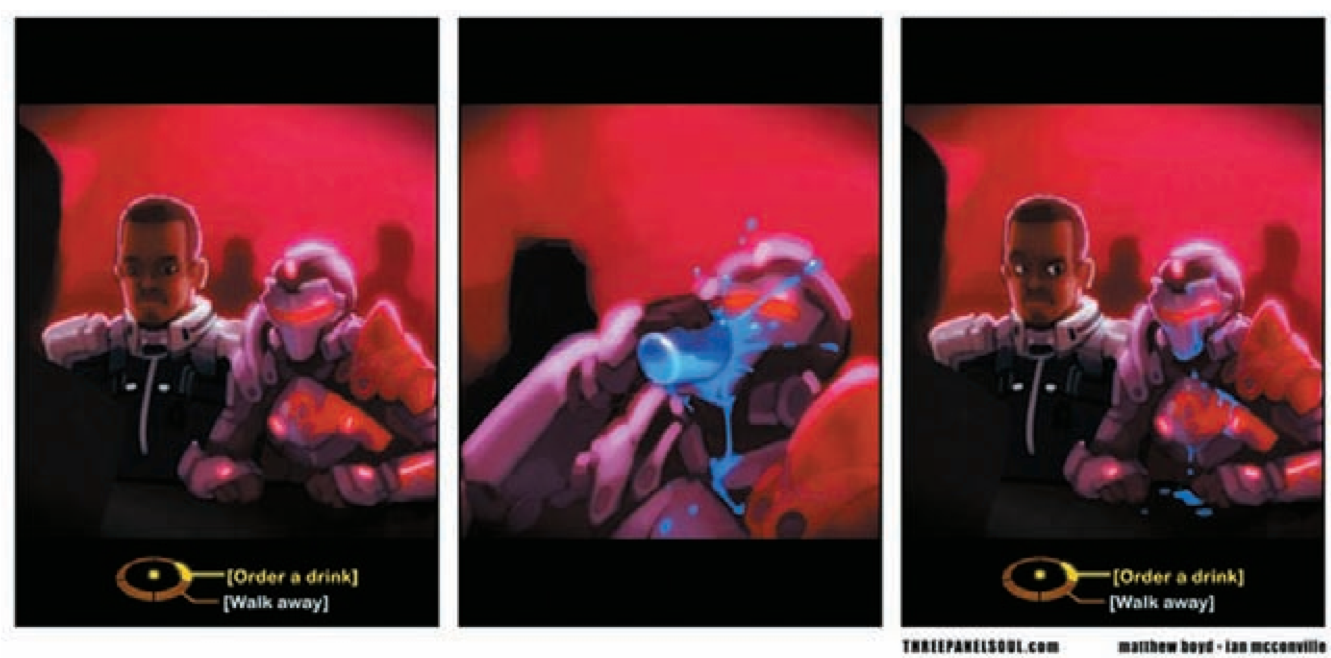
Девиз TPS – «двух недостаточно, четырех слишком много!» – подсказывает: в каждом комиксе будет ровно три панели. В остальном это тот же забавный взгляд геймера и теперь уже геймдевелопера на игры и не игры, которым радовал глаз и душу Mac Hall. Единственное стилистическое нововведение (кроме ограничения на число кадров) – цветовая сегрегация сцен. Все, что происходит в играх – цветное. Все, что происходит или могло бы иметь место вне игр – черно-белое (с редкими вкраплениями цвета для отображения сверхъестественного).

Последнее и решающее отличие от Mac Hall – это большая приближенность «неигровых» комиксов к реальной жизни авторов. Центральные персонажи: Йен, Мэтт и Джес, теперь уже супруга Йена, переезжают, ищут работу и общий язык с кошкой, а также ведут задушевные беседы, и Three Panel Soul становится своеобразным рисованным реалити-шоу, превращающим их ежедневную рутину в повод лишний раз улыбнуться.



ТОЛЬКО У ПРОЖЖЕННЫХ ГЕЙМЕРОВ НА ДОМАШНЕЙ АПТЕЧКЕ МОЖЕТ БЫТЬ ЗАБОТЛИВО ВЫВЕДЕНО МАРКЕРОМ «+20HP».





Ведущие рубрики: Александр Щербаков
Святослав Торик

RETROACTIVE



ТЕКСТ
Александр Щербаков





Слева: Обложка первого номера комикса, когда он перешел под крыло Marvel, обзавелся броским названием и перестал быть черно-белым.

Справа: Выпуск #1, изданный Kitchen Sink в 1987 году. Теглайн: «Прошлое и будущее встречаются в сошедшем с ума мире».

› Cadillacs and Dinosaurs

Чего-чего?!

Это очень странный выпуск Retroactive. Во-первых, он больше напоминает рубрику «Кросс-формат» – мы говорим не только об играх, но и о телесериале, комиксах и, представьте себе, об автомобилях. В принципе, подобный подход мы исповедуем в большинстве выпусков нашей ретро-рубрики. Но на сей раз это особенно заметно. Во-вторых, речь пойдет об играх, о которых у нас, кажется, вообще никто не слышал. Мы всегда делали акцент не на ежиков-соников, а на что-то менее популярное, менее замусоленное, и вообще стараемся стимулировать людей обращать более пристальное внимание на старые разработки. Ведь существует громадное количество проектов, по разным причинам прошедших мимо нашей аудитории. Причем реально крутых проектов, в которых интересно играть и сейчас. И вот с Cadillacs and Dinosaurs эта наша установка приобретает несколько гипертрофированные формы. Собственно, когда я извещал Славу Торика и Костю Говоруна о том, что собираюсь делать материал о, простите, «Кадиллаках и динозаврах», все делали удивленные мины – никто никогда ни о чем подобном не слышал, а название взрывало мозг. Торик еще и заметил, что меня опять – прогнозируемо – потянуло на «всякий трэш». Что не совсем верно. Cadillacs and Dinosaurs – хорошие игры, хороший мультсериал и хорошие комиксы. Но с дичайшим названием, одним из лучших, какое только можно вообразить, в пять раз удачнее, чем «Зомби съели моих соседей», и почти столь же круто, как «Сталин против марсиан». Мимо такого нельзя пройти. Даже если бы «Кадиллаки и динозавры» были ужасны, я бы все равно про них что-то да написал бы. К счастью, это совсем не так. Поэтому я абсолютно убежден, что Cadillacs and Dinosaurs заслуживают развернутого материала.

Автора!

Мир Cadillacs and Dinosaurs придумал комиксист Марк Шульц. Собственно, изначально – это комикс. Первая публикация в сборнике состоялась в 1986 году. А в стандартном формате работы Шульца начали выходить с 1987 года через Kitchen Sink. Только именовалось все тогда менее броско – Xenozoic Age. Более яркое, более продаваемое название у серии появилось, когда в 1990 году ее понес-



До трех человек могут принимать участие в игре в одно и то же время.



Автомастерская Джека Тенрека (по-английски они это называют «garage») – один из уровней игры. И да, действительно, «Кадиллаков» у него там много.

ла в массы Marvel – под своим лейблом Epic Comics, преимущественно специализировавшимся на авторских комиксах. Главным моментом тут было то, что Epic Comics позволял авторам оставлять права на свои произведения у себя. Поэтому уже после ухода от Marvel – где вышло всего четыре выпуска – Шульц продолжил работать над «Кадиллаками и динозаврами», сериал издавался до 1996 года. Всего 14 выпусков, не считая сборников, спец-изданий и лицензированных комиксов. Появился даже Cadillacs and Dinosaurs 3-D – черно-белый, но адаптированный под стереоскопические очки, которые шли в комплекте.

Марк Шульц делал все – и карандашные рисунки, и контуры, и писал сценарий. Ни о каком потоковом производстве речь не шла. Единственное, чем он не занимался, – не раскрашивал свои работы, даже обложки. Изначально выпуски Xenozoic Tales были черно-белыми – как, кстати, и ранние «Черепашки-ниндзя», инди-комикс же. И только с переходом к мейджору появились цветные издания. Тем не менее, уже после ухода от Marvel/Epic, на Kitchen Sink печаталось все, как и раньше, в одну краску. Даже последние выпуски Cadillacs and Dinosaurs черно-белые. Это, правда, не относится к ответвлениям. В 1994-1995 годах Topps выпускали комиксы под лейблом Cadillacs and Dinosaurs и с пометкой Created by Mark Shultz, но сам Шульц к ним не причастен – не рисовал и не писал сценарий. Да и по стилистике топпсовские издания здорово отличаются от «канонических». Нужно отметить, что со временем Шульц все же стал привлекать к работе напарника. По всей вероятности, просто не получалось в одиночку в срок сделать все, поэтому обычно выпуски Xenozoic Tales были разделены на две истории. Первую рисовал сам Шульц, вторую – другой художник. Стилистика была примерно одинаковая, хотя заметим, что со временем она эволюционировала и ранние выпуски заметно отличаются от поздних.

Постапоплексический

Считается, что творчество Шульца было вдохновлено комиксами 40-х годов, хотя можно провести параллели и с довоенными pulp-журналами, вроде Amazing Stories и Argosy. То есть, смотреть нужно несколько шире.

Главный вопрос, которым наверняка задается читатель: о чем же все-таки повествует история с таким одиозным названием, как «Кадиллаки и динозавры»? Есть, разумеется, ответ в духе Капитана Очевидности: о «Кадиллаках» и динозаврах. Я обычно так и всем и говорил, когда меня спрашивали. Но если конкретнее, то сеттинг у нас примерно такой. В 2020 году планету накрыл глобальный катаклизм, в результате которого значительная часть цивилизации погибла, а остаткам людей пришлось уйти под землю. Спустя несколько столетий, человечество решило вернуться на поверхность, но мир изменился до неузнаваемости. На Земле наступила так называемая Ксенозойская эра – и никто толком не может объяснить, почему. Климат потеплел, бурно разрослась тропическая растительность там, где ее раньше не наблюдалось, а из небытия вернулись те формы жизни, которые раньше считались вымершими – динозавры. На дворе XXVI век и люди пытаются как-то жить в этом мире. Обычно понимая, что пути назад нет, вектор развития в свое время был выбран не совсем верно и это, в целом, и привело к катаклизму. То есть, Xenozoic Tales – это постапокалиптический сеттинг.



Вверху: Все играбельные персонажи из капкомовского выпуска. Слева-направо: Джек Тенрек, Ханна Данди, Мустафа Каир и Месс О'Брадович (судя по фамилии, мутант-сербоирландец).

Внизу: Динозавры – что бы вы не подумали – вполне нейтральные товарищи. Они вам не враги. Просто не надо их будить, лупить или же пытаться у них под ногами.



Уровень на «Кадиллаке» – один из самых интересных в капкомовской игре. Но он такой тут только один. Впрочем, это объяснимо. Beat-'em-up ведь.







Мне конец! Это же Бланка из Street Fighter II!

Вверху: Ханна только что разобралась с финальным боссом. Конечно он whimp, если ты играешь на эмуляторе и у тебя бесконечный запас кредитов!

У многих, правда, слово «постапокалиптический» ассоциируется исключительно с Fallout и ядерными пустошами – и вообще с определенного момента слово «постап» уже стало настоящим ругательством. Но следует понимать, что в случае с «Кадиллаками и динозаврами» это, в общем-то, несколько другая разновидность мира после глобальной катастрофы.

Главных герои – специалист по решению любых вопросов, а также автомеханик-энвайронменталист Джек Тенрек и его подруга жизни дипломат Ханна Данди. Основное место действия – атлантическое побережье Северной Америки. Преимущественно – Город-в-море (City in the Sea), рядом с которым и находится мастерская Джека. Город-в-море – это полузатонувший остров Манхэттен, с торчащими из-под воды небоскребами. Человеческих поселений осталось не так много и связи между ними пока еще толком не налажены. Вторая важная колония – это Вассун, находящееся на месте Вашингтона. Послом Вассуна и является Ханна Данди.

Джек, помимо всего прочего, большой любитель классических (то есть, 40-х и 50-х годов) «Кадиллаков». Которые он восстанавливает в своей мастерской, перестраивая бензиновые двигатели внутреннего сгорания на потребление другого топлива – навоза, в избытке производимого динозаврами.

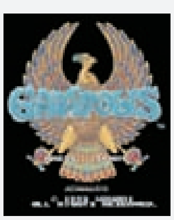
Разумеется, ни малейшей научности во всех этих историях нет. Очевидно, что мегаполисы не простояли бы без человека несколько сотен лет. И никаких подлежащих восстановлению – а не сгнивших в труху – автомобилей тоже быть не может. Пользуясь случаем, кстати, порекомендовал бы вам любопытный документальный фильм, подробно разбирающий именно эту тему – что произойдет с городами и техникой, если люди вдруг исчезнут. Называется «Жизнь после людей» (Life after People) и очень доходчиво развенчивает многие мифы. Но в случае с «Кадиллаками и динозаврами», наверное, к сказочности придираться не нужно. «Звездный войны» вот тоже антинаучны, ну и что?

Кадиллак Планета

Пик популярности Cadillacs and Dinosaurs пришелся на первую половину 90-х. Комиксы издавались мейджором, появились игрушки

ПИК ПОПУЛЯРНОСТИ CADILLACS AND DINOSAURS ПРИШЕЛСЯ НА ПЕРВУЮ ПОЛОВИНУ 90-Х. КОМИКСЫ ИЗДАВАЛИСЬ МЕЙДЖОРОМ, ПОЯВИЛИСЬ ИГРУШКИ И ПРОЧИЙ МЕРЧАНДАЙЗ, В ПРОИЗВОДСТВО ЗАПУСТИЛИ МУЛЬТИПЛИКАЦИОННЫЙ СЕРИАЛ.

Gaiapolis



ИНФОРМАЦИЯ

Год выхода:
1993
Жанр:
beat-'em-up
Издатель:
Konami
Разработчик:
Konami
Платформа:
Arcade

ТЕКСТ
Александр Щербаков

Вы, конечно, ничего не слышали о Gaiapolis. Это шикарнейшая, во многом даже избыточная для своего жанра игра. И практически полностью – и абсолютно несправедливо – забытая. Выходила только на аркадных автоматах и официально никогда никуда не портировалась. Gaiapolis ослепительно красива и великолепно выглядит до сих пор – хотя вышла аж в 1993 году.

Gaiapolis, разумеется, не единственный пример, прекрасной игры, которую никто так никуда и не переносил. Есть много разных других примеров: из самых досадных тут, пожалуй, Scud Race. Ну и в меньшей степени, наверное, Motor Raid, Golden Axe: The Revenge of Death Adder и Red Earth. Но если в случае с той же Scud Race понятно, почему портирование не состоялось (ни одна домашняя игровая система того времени не потянула бы ее), то почему Konami не нашла никакого применения Gaiapolis – загадка. И если Scud Race все хорошо помнят (да что помнят – он в некоторых торговых центрах Москвы до сих пор стоит), как, в общем, и какую-нибудь Red Earth, то по Gaiapolis даже в Сети сведений просто минимум. Правда, стоит отметить, что в 1994 году все-таки появилась пиратская версия игры для NES – на которую в тот момент уже все, кому не лень, клепали левак, вроде Master Fighter 3. Gaiapolis там тоже есть, я в него играл, но вам не советую.

Как вы уже поняли, глядя на скриншоты и просматривая справочную информацию, Gaiapolis – это beat-'em-up. Причем, скажем так, «вертикально-ориентированный» – экран вытянут сверху-вниз, а не слева-направо, что периодически встречалось на аркадных автоматах. Хотя игра фэнтезийная, было бы некорректно сравнивать ее, скажем, с Golden Axe. Геймплей очень здорово отличается, а ведь, казалось бы, это просто «идем вперед и бьем всех». Тут влияет и форма экрана, и направление движения – тут оно обычно не слева-направо, а, скорее, как в Ikari каком-нибудь. Да и идеология уровней своеобразна. Они зачастую вообще могут быть очень, очень короткими. Два шага прошел и привет босс.

На выбор предлагается три персонажа – принц, феечка и «воин-дракон». Они умеют бить противников и использовать магию. Кроме того, с ними в компании могут путешествовать «персональные помощники»: мини-дракончик, что-то вроде броненосца и странный маленький ящер, закованный в латы и с большим молотком. Появляются они из яиц, которые нужно предварительно найти. Из других интересных элементов отметим то, что наши персонажи умеют получать очки опыта и набирать уровни. Не совсем ясно, насколько это реально нужно, но для шика оно присутствуют.

Антураж игры постоянно меняется – в сторону фантастики даже заносит, все очень разнообразно. То есть, это такое очень специфическое японское фэнтези, где можно идти по улице в псевдосредневековом стиле, а тебе ее резко перегородит танк. Потом вы еще раз встретите похожее устройство – но это уже будет супертанк, мощный босс, который в последствии отрастит себе ноги и начнет бегать туда-сюда. Убьете его, окажетесь на кладбище, там на вас нападут зомби, но вы сломаете находящийся рядом деревянный ящик, из него вылетит бумажный пакет с молоком, который восстановит здоровье персонажа. А вы тут со своим Ником Перумовым!

и прочий мерчандайз, а в производство запустили мультипликационный сериал, несмотря на положительные отзывы в итоге проживший всего один сезон (13 эпизодов).

Сериал – по моде того времени – был достаточно сильно экологически-озабоченным. Не до такой прямо-таки комической степени, как «Капитан Планета» (Captain Planet and the Planeteers), но тем не менее. На DVD он не издавался, но, хотелось бы верить, рано или поздно релиз состоится. Пока некоторые эпизоды можно найти на YouTube – они порублены на три части и, похоже, это рипы с видеокассет. Посмотреть хотя бы один я, наверное, вам все же порекомендовал. Для сериала «Кадиллаки и динозавры» очень хорошо нарисован, и вообще производит положительное впечатление. Создал его, кстати, – и поучаствовал в написании сценария к каждой серии – Стивен де Соуза, известнейший продюсер и сценарист. Хотя и несколько неоднозначный – действительно хорошие работы, как два первых «Крепких орешка», соседствовали у него с полным кошмаром. «Гудзонский ястреб», например, номинировали на «Золотую малину» за «Худший сценарий». А еще этот человек причастен к адской экранизации «Уличного бойца». Правда, учитывая, что это не столько адаптация Street Fighter, сколько трэш-балаган с угарнейшим кастингом (Жан-Клод ван Дамм в роли Гайла, Рауль Хулия в качестве Бизона, Кайли Миноуг играет Кэмми – это если кто не помнит) – именно как представление бродячего цирка оно выглядит как минимум очень интересно, можно даже пересматривать.

Игр по Cadillacs and Dinosaurs было всего две, вышли с разницей в год и оказались абсолютно разными. Первая – просто Cadillacs and Dinosaurs, без всяких подзаголовков – появилась в 1993 году на аркадных автоматах и впоследствии никуда не портировалась. Что крайне прискорбно, учитывая очень бодрый такой beat-'em-up. И разработанный – внимание! – Capcom.



Вторая называлась Cadillacs and Dinosaurs: The Second Cataclysm и вышла на PC (где ее, кажется, никто не видел) и на Sega CD. Об обоих проектах, конечно, имеет смысл рассказать поподробнее, тем более, что они этого заслуживают.

Final Fight с динозаврами

Cadillacs and Dinosaurs, по-большому счету мало чем отличалась от десятков последователей Final Fight, выпущенных самой Capcom (как в данном случае) и другими компаниями. Фактически нет никакой принципиальной разницы между Cadillacs and Dinosaurs и, скажем, Captain Commando. И не совсем ясно, можно ли это считать упреком игре или же комплиментом. Потому что с одной стороны Cadillacs and Dinosaurs – очень обычный, очень неизобретательный проект, да еще и по мультсериалу, «барахло по лицензии», то есть. С другой – ничуть не хуже подавляющего большинства такого типа капкомовских продуктов. Она очень, очень красива, уровни и враги разнообразны, несколько персонажей на выбор и… ну, в целом, все, но ведь и Final Fight, и Captain Commando укладываются в эту схему. И играть в Cadillacs and Dinosaurs лично мне поприятнее чем, скажем, в сеговскую серию Streets of Rage.

Вверху: Обратите внимание, что второстепенных персонажей главные герои к себе в машину не сажают. После фразы «Let's go home!» автомобиль ускорится, а «холопы» побегут рядом с ним.

Выбрать позволено одного из четырех персонажей – естественно за главных героев Джека и Ханну, а также за приятеля Тенрека по имени Мустафа Каир и еще за какого-то хмыря Месса О'Брадовича (этому типу в комиксе было уделено несколько страниц, а потом он вообще умер). У всех есть свои суперудары, которыми можно было бы пользоваться, не имея бесконечного запаса кредитов. Одновременно в игре могло участвовать три человека – а не два, как мы привыкли. С другой стороны, есть вещи вроде Golden Axe: The Revenge of Death Adder или того же Captain Commando, где четыре персонажа на выбор, и играть могут четверо. Но вот в нашем случае почему-то оно вот так.

Как уже было отмечено, «домашней версии» Cadillacs and Dinosaurs не было – она так и осталась в аркадах. Но в наше время, естественно, вам не составит никакого труда ознакомиться с проектом – учитывая широкое распространение эмуляторов, в том числе и подходящего в данном случае MAME.





Крепче за баранку

Cadillacs and Dinosaurs: The Second Cataclysm, разработанная Rocket Science Game, имела крайне мало общего с капкомовским проектом. Это была аж FMV-игра, хотя не стоит преждевременно относить ее к трэшу, вроде Space Pirates. Здесь удалось все сделать в рамках приличия – никакой буффонады с залетными косплеерами. Вместо этого – красивейшая анимация, в той же стилистике и с тем же уровнем качества, что и в мультсериале Cadillacs and Dinosaurs.



Динозавра лучше не будить. Ему это не понравится.



В принципе, почти вся игра Cadillacs and Dinosaurs: The Second Cataclysm выглядела так. Едем по джунглям, стреляем.

До Cadillacs and Dinosaurs: The Second Cataclysm компания Rocket Science Game выпустила малоизвестный, но достаточно приличный FMV-шутер Loadstar: The Legend of Tully Bodine. На той же технологии они и собирали свою следующую игру. На фоне видео едет «Кадиллак», за рулем которого сидит Джек Тенрек, а рядом с ним расположилась постреливающая по врагам Ханна. Дико красиво, кругом джунгли и динозавры, каждая наша смерть сопровождается замечательной анимационной заставкой. Врезались в упавшее дерево – вот вам ролик, где автомобиль въезжает в дерево. Столкнулись с динозаврам – нам продемонстрируют, как плотоядный гигант пожирает главных героев. В общем, это не Corpse Killer, можно хоть попробовать просто потому, что на все это приятно смотреть.

Играть, в общем, тоже приятно, но очень быстро надоедает. Хотя до финала можно добраться за час, в реальности для достижения такого результата нужно очень много и очень упорно тренироваться. Cadillacs and Dinosaurs: The Second Cataclysm – дитя своего времени. Это реально сложная, хардкорная вещь. Сейчас такие дела, конечно, страшнейшим образом выбешивают.

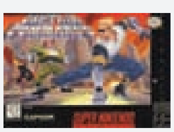
Другая проблема игры – где-то на три четверти она состоит из поездки по джунглям. Очень красивым, спору нет (хотя и несколько зернистым в версии для Sega CD), но не отличающимся хоть каким-то разнообразием.

Degradation Trip

Завершить рассказ о «Кадиллаках и динозаврах» разбором каких-то «перспектив игрового цикла», как вы понимаете, нельзя. Нет тут никаких перспектив. И очень жаль, что про детище Марка Шульца вообще уже мало кто помнит. Я бы поэтому поговорил немного об автомобилях. Понимаю, что это очень странно для игрового журнала. Но тема к тому располагает. Изначально я думал сделать длинную врезку-галерею, каким-то образом наглядно показывающую эволюцию внешнего вида «кадиллаков-олдсмобилей» от 40-х годов до нашего времени. Но, наверное, пока не стоит. Если же вы заинтересовались Cadillacs and Dinosaurs, то я бы советовал покопаться в Интернете. Главные герои ездят обычно не просто на «Кадиллаках», а, как я уже отмечал, на классических моделях. Обычно это машина 1953 года выпуска, 62 серия, если не ошибаюсь – сам я далек от автомобилизма, если не считать трансляций «Формулы-1», которые смотрю с 1992 года. Но дизайн американских авто 40-х и 50-х годов – совершенно волшебная вещь, невероятная эстетика. В том числе очень важная для «Кадиллаков и динозавров». Так что ознакомьтесь. Оно как минимум поучительно, потому что история американского автодизайна от 40-х годов XX века и где-то до конца 90-х, в том числе марки Cadillac – это пример того, как можно целенаправленно из конфетки делать дерьмо. Как элегантнейшие машины с годами превращаются в гробы на колесах. Посмотреть фотографии модельных рядов от середины прошлого века до наших дней – это очень мощная визуализация упадка. Только закончились 50-е – все, тушите свет. Просто невероятно, не поверишь, пока сам не увидишь. **СИ**

CADILLACS AND DINOSAURS – ЭТО ХОРОШИЕ ИГРЫ, ХОРОШИЙ МУЛЬТСЕРИАЛ И ХОРОШИЕ КОМИКСЫ. НО С ДИЧАЙШИМ НАЗВАНИЕМ, ОДНИМ ИЗ ЛУЧШИХ, КАКОЕ ТОЛЬКО МОЖНО ВООБРАЗИТЬ, В ПЯТЬ РАЗ УДАЧНЕЕ, ЧЕМ «ЗОМБИ СЪЕЛИ МОИХ СОСЕДЕЙ».

Captain Commando



ИНФОРМАЦИЯ

Год выхода:
1991
Жанр:
beat-'em-up
Издатель:
DCapcom
Разработчик:
Capcom
Платформа:
Arcade, SNES, PSone, PlayStation 2, Xbox, PSP

ТЕКСТ
Александр Щербаков

Капитан Коммандо – очень странный персонаж. Изначально даже, строго говоря, не игровой. Кажется, об этом знают уже и у нас, но сперва этот бравый герой выполнял примерно те же функции, что и слоненок Денди. Мэскотом, персонажем-талисманом в полном смысле слова его назвать, конечно же, нельзя. Но в конце 80-х он так или иначе использовался американским подразделением Capcom как эдакий виртуальный проводник воли компании, который появлялся на рекламных материалах и доносил политику партии. Типа, если там будет написано «покупай игру» – это не дело. А вот если новинку рекомендует Капитан Коммандо, лично, собственной персоной – это дело, народ побежит в магазин за Mega Man. Выглядел Капитан в то время, кстати, не совсем таким, каким мы его привыкли видеть. Если очень интересно – погуглите что-нибудь вроде «original captain commando».

В конце концов, Capcom все же решила выделить недомэскоту собственную игру, которая в 1991 году и появилась в аркадах. Первая из домашних версий – для SNES – вышла только через четыре года. Но при этом Captain Commando большинство все же знает именно как игру для SNES. Те, кто знают аркадную версию, любят поругивать адаптацию. Но, положа руку на сердце, учитывая производительность системы, порт-то на самом деле хороший. Конечно, такого качества анимации, таких здоровых спрайтов, такого количества деталек быть не могло. Оно все появилось в более поздних портах . А геймплей и основная часть графики осталась такой же.

За что обычно любят Captain Commando? Да практически за то же, за что обожают и любой другой beat-'em-up, сделанный Capcom. Красиво, приятная анимация, симпатичные детальки, разнообразные противники. А в остальном они почти все примерно одинаковы. И примерно одинаково хороши. Или плохи – если этот жанр вас раздражает. Лично для меня самые яркие моменты Captain Commando – это интересный подбор персонажей и возможность кататься на боевых роботах, выполняющих тут функцию ездовых животных из Golden Axe. Правда, последний пункт как раз отсутствует в версии для SNES – наверное, самый досадный ее недочет.

С персонажами тут такая петрушка. В довесок к Капитану Коммандо было прилеплено еще три героя. Причем все достаточно колоритные: это мумия, ниндзя и двухлетный ребенок-гений, управляющий роботом. Не таким, конечно, на которых можно кататься в аркадной версии, а попроще. Наборчик, как вы понимаете, еще тот. Наверное, только пирата не хватает и человека-жабы.

В 1998 году Captain Commando вышел и на первой PlayStation, но только в Японии, так что для нас для всех это прошло совершенно незамеченным. Главное то, что уже во времена PlayStation 2 и всех этих ретроспективных сборников и скачиваемых версий, игра в полном, аркадном объеме стала доступна почти везде.

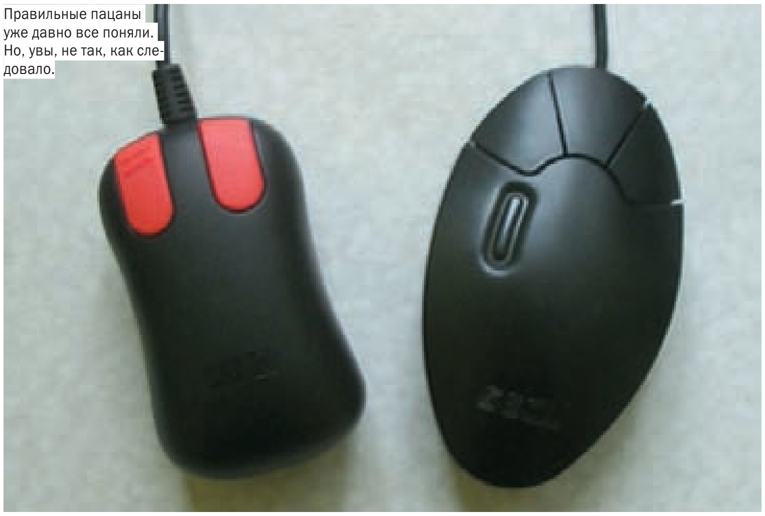
Ну а сам Капитан Коммандо, как вы знаете, регулярно появляется во всяких кроссовер-проектах файтингового толка, вроде Marvel vs Capcom. В связи с этим не могу не рассказать о том, что не так давно на YouTube я посмотрел интереснейшее видео, где сравнивались боевые стили Капитана (из файтингов, а не из собственной игры) и C. Viper из Street Fighter IV. И есть некоторые основания считать, что стиль C. Viper частично основан именно на файтинговой инкарнации нашего старого знакомого.

АЛЕКСАНДР ЩЕРБАКОВ

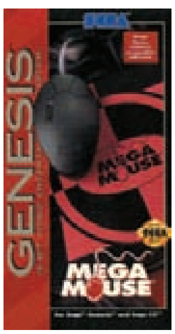
А ручки-то вот они



ТЕКСТ
Святослав Торик



Правильные пацаны уже давно все поняли. Но, увы, не так, как следовало.



В этом году специально под Heavy Rain приобрел компьютерную систему (говорят, она так называется потому, что на нее можно поставить другую операционку) PlayStation 3. Долго клял себя, кусал губы, ходил вокруг да около, но понимал – надежды нет. Разработчики из Quantic Dreams окончательно осознали, что ~~в СССР~~ на ПК гейминга нет, продались «Соньке» и заставили меня разгребать место под новую приставку (куда ж вас столько, родные!). Я, кстати, грезил о бандле приставка+игра, и моя мечта даже сбылась, но это детали.

Пройдя Heavy Rain (как и в случае с «Фаренгейтом» одного раза достаточно, спасибо), я заинтересовался прочими хитами для PS3, среди которых было немало шутеров от первого лица. Приобрел Resistance: Fall of Man и Killzone 2, поиграл несколько вечеров, приноравливаясь к управлению, и относительно внезапно осознал одну простую мысль.

Точное прицеливание с последующим (как правило, почти одновременным) выстрелом в консольных шутерах *не играет никакой роли*. Позиционировать курсор правым стиком гораздо сложнее, чем мышкой, однако в меру легко передвинуть им объект из точки «А» в точку «Б». Поэтому задача игрока-консольщика – переместить прицел так, чтобы по пути он «задевал» противника, и в момент задевания нажать кнопку выстрела. Или гранату кинуть. Или еще чего сделать. Главное – это однокнопочная реакция, как в QTE.

Из-за такого подхода складывается интересное ощущение: ты словно перемещаешь ствол реального оружия (сверху вниз или сверху вниз – неважно), неуверенно нацеливая его на врага и стреляя точно в тот момент, когда прицел пересек тушку. Вместе с отдачей от джойстика, создается более или менее реальный эффект нелегкой солдатской службы. Но тут возникает вопрос: кому такие трудности нахрен нужны, если они все усложняют?

Давеча листал зарубежный обзор Splinter Cell: Conviction, автор которого опрыскивает читателя желтой пеной и негодует по поводу того, что якобы PC-версия (6.5/10) уныла, потому что там управление проще, играть скучнее, и вообще Xbox 360 (8.5/10, этот же автор) рулит. Оставлю на его совести любовь к самокопированию, но не позволю издеваться над управлением, ибо чего-чего, а в Splinter Cell точное прицеливание никогда толком не решало, и в новом выпуске тоже (стелскилл-метки-суперкилл-стелскилл...). За это, кстати, надо в пояс поклониться канадцам, которые умудрились стереть различия между *наведением* и *проведением* прицела по отношению к цели. С другой стороны, Фишер никогда и не хвастался массовыми огнестрельными сражениями на открытом пространстве, так что вернемся к Resistance – вы уж простите, что я про первую часть.

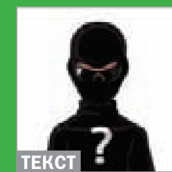
Неторопливость в шутерах пришла, как мне кажется, вместе с Halo, где скорость полета смертоносных частиц была заметно ниже по сравнению с пулями и гвоздями (ах, Quake, милый Quake). От них в меру просто уклониться, что владельцы Xbox с успехом и проделывали на протяжении всех трех частей. Минуточку, а как же GoldenEye 007, перволицый хит прошлых лет? Увы, там рулит стелс и правило первого выстрела. Zero Tolerance и Bloodshot? Извините, тут курсор просто не существует отдельно от персонажа. Так что весь ваш «классический жанр» в действительности является банальным упрощением старого.

Некоторые, впрочем, разрабатывают разного рода компромиссы между отвязным шутером и стелс-экшном. Да-да, я про этот ваш Gears of War. Асинхронный геймплей во весь рост: прячемся в укрытии, одной кнопкой высовываемся и впрыскиваем свинец точно по назначению. И еще эта бензопила, для применения которой вертеть головой и вовсе не требуется. Это вот такой он, ваш современный гейминг?! Слушайте, я помню Red Faction II для PS2 – чтобы полноценно играть, мне пришлось во второй порт воткнуть USB-мышку: джойстиком ходил, мышкой направлял прицел и стрелял. Иначе – кранты, смерть и двойной карачун пальцев. Уже тогда рецензенты эту игру иначе, как old school FPS не называли, манерно жалуясь на то, что hard mode занимает всего 15 часов. Да о чем тут вообще можно говорить?! **СИ**



Железные новости

Современная компьютерная техника



Николай Арсеньев



Хромированная мышь

Спец-издание Abyssus от Razer

Razer весьма активна на рынке, почти каждый месяц мы видим что-то новое от них, и всегда это «что-то» достойно внимания! На сей раз поговорим о Razer Abyssus Mirror Special Edition, в которой сочетаются стиль и простота дизайна. Внутри же кроется оптический сенсор 3.5G (3500 dpi) с инфракрасной подсветкой. Приставка Special Edition неслучайна, данная мышь имеет особое зеркальное покрытие черного цвета.

Использование оригинального покрытия никак не отразилось на стоимости SE-версии Razer Abyssus, она не отличается от цены стандартной версии и составляет $50. Пробежавшись по ТТХ этой замечательной мышки, поймем, что все по-старому – ускорение до 15G, фирменная тефлоновая подошва Ultraslick, на нижней части расположены переключатели чувствительности сенсора (450, 1800 или 3500 dpi) и скорости опроса сигнала (от 125 Гц до 1000 Гц).

Новое семейство, новый подход

Seagate представляет внешние накопители

Seagate решила порадовать нас новой серией внешних жестких дисков, которая приходит на место линейки FreeAgent. Просим любить и жаловать GoFlex: данное семейство устройств включает в себя далеко не только внешние накопители как таковые, но и различные аксессуары, которые призваны упростить жизнь каждого пользователя.

Накопители серии GoFlex (емкость до 1 Тбайт) и GoFlex Pro (500 Гбайт) позволят хранить информацию, производить бэкапы и защищать данные от несанкционированного доступа. Особое внимание приковали два устройства – GoFlex TV HD и GoFlex Net. Первое позволит воспроизводить различные медиаданные, второе – организовать общий доступ к этим самым медиаданным. Но и это еще не все, с помощью специальных адаптеров накопители могут получить поддержку USB 3.0 или FireWire 800. Изначально все устройства оснащены адаптерами с портом USB 2.0. Кроме того, устройства совместимы не только с Windows, но и с Mac OS X.





Когда важна тишина...

Бесшумная видеокарта от Sapphire

Sapphire – один из ключевых партнеров компании AMD на графическом рынке, и именно от Sapphire мы обычно ждем нестандартных вариантов видеокарт. Вот и на сей раз компания спешит порадовать выпуском бесшумной версии карты на базе ATI Radeon HD 5550.

Конечно, это не хай-енд решение, но для построения медиацентра подойдет идеально. В основе Sapphire HD 5500 Ultimate лежит графический чип ATI Radeon HD 5550 (550 МГц), производимый по 40-нанометровому техпроцессу. Поддержка DirectX 11 и OpenGL 4.0 гарантирована. Сама карточка снабжена гигабайтом памяти стандарта DDR2 с частотой 800 МГц. За охлаждение отвечают два массива радиаторов, соединенных парой тепловых трубок. Для вывода видео доступны порты DVI, HDMI и D-Sub. Дополнительного питания для работы видеокарты не нужно, достаточно и того, что предоставляет шина PCI Express.

Стильный SSD

OCZ Enyo не только быстр, но и красив

Внешних SSD-накопителей становится все больше, вот только выглядят они более ли менее стандартно, а иногда хочется, чтобы было красиво! OCZ одна из первых осознала это и анонсировала внешний SSD-накопитель Enyo с интерфейсом USB 3.0.

OCZ Enyo выглядит бесподобно, даже коробочка у него самая что ни на есть стильная. Технические характеристики не отстают: максимальная скорость чтения составляет 260 Мбайт/с, а записи – 200 Мбайт/с. Интерфейс USB 3.0 в полной мере позволяет раскрыть потенциал данного девайса. Обратной совместимости с медленным USB 2.0 никто не отменял. В продаже доступны версии объемом 64, 128 и 256 Гбайт.





Atom: наступление по всем фронтам

Intel надеется отвоевать долю рынка смартфонов

Intel не была бы Intel, если бы не пыталась застолбить свою долю на каждом рынке, где используются процессоры. Семейство CPU серии Atom расширяется, теперь они добрались до смартфонов и прочих продвинутых мобильных устройств. Как заявляет компания, новые Atom'ы обеспечат куда меньшее энергопотребление вкупе с высочайшей производительностью.

Семейство Atom Z6xx производится по 45-нанометровым нормам, обладает встроенными модулями для работы с трехмерной графикой, обработки видеосигнала, а также контроллерами памяти и вывода видео. Мост MP20 отвечает за поддержку ряда системных функций. По сравнению с первым поколением чипов от самой Intel новинка существенно меньше потребляет энергии. Мощи хватает для того, чтобы воспроизводить видео качества 1080p, а также вести запись в режиме 720p. Есть поддержка Wi-Fi, 3G/HSPA и WiMAX, а также ОС Android, Meego и Moblin. Как видите, Windows phone 7 в списке нет, что странно...

1440p от NEC

NEC устанавливает новые стандарты качества

Мониторы NEC всем хороши, кроме цены, которая подчас кусается. Вот и в этот раз речь пойдет о профессиональном мониторе нового поколения по совсем не бюджетной стоимости. 27-дюймовый MultiSync PA271W получил неклассическое для компьютеров соотношение сторон 16:9, родное разрешение при этом равно 2560x1440 пикселей. В основе не какая-то там TFT-матрица, а полноценная 10-битная IPS панель, которая отображает 97.1% цветового пространства AdobeRGB. Время отклика составило 7 мс (G-to-G), статическая (реальная, а не динамическая, которую любят указывать некоторые производители) контрастность равна 1000:1, а максимальная яркость – 300 кд/м^2. Для вывода видео доступны порты DVI и DisplayPort.

Подставка у монитора многофункциональная и позволяет наклонять монитор, менять уровень высоты и даже поворачивать его. Есть функции picture-in-picture и picture-by-picture. AmbiBright автоматически подстраивает яркость экрана в зависимости от освещенности в помещении. Цена вопроса – $1400.





Орденоносный Apacer

Внешний винт Apacer признан продуктом года

Apacer компания многопрофильная, выпускает различные цифровые запоминающие устройства, плееры и много чего еще, но сегодня повод для гордости особый, в конкурсе «Продукт года-2010» в номинации «Лучший накопитель данных», в категории «Мобильные и цифровые устройства» победил внешний 2.5-дюймовый жесткий диск SATA AC601, снабженный интерфейсами eSATA и USB 2.0 для передачи данных.

Накопитель поставляется с программным обеспечением TurboHDD, которое позволяет повысить скорость передачи данных. На корпус AC601 выведена кнопка One Touch Backup для автоматического создания резервной копии диска, ударопрочная конструкция портативного носителя надежно защитит его от механических повреждений и обеспечит сохранность данных. На выбор AC601 поставляется с носителями емкостью 320 и 500 Гбайт.



ТЕКСТ
Сергей Кузнецов

Ионовый неттоп

Тест Packard Bell imax mini N3610

Стильный, маленький, но достаточно мощный неттоп от Packard Bell создан для просмотра видео, нетребовательных к видеосистеме игр, работы в Интернете, офисных приложений. Он может использоваться как медиацентр или как игровая платформа. Эта модель выполнена из высококачественного пластика черного и белого цвета в форме ромба со скругленными краями, с креплением к монитору и подставкой, чтобы поставить на стол.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Процессор, ГГц:
1.6, Intel Atom 330
ОЗУ, Мбайт:
2048 DDR2-533
Чипсет:
NVIDIA ION
Графический чип:
NVIDIA GeForce 9400
Жесткий диск, Гбайт:
160, Hitachi HTS543216L9A300
Звук:
Realtek ALC 662
Разъемы:
6 x USB, 1 x eSATA, 1 x Gigabit LAN
Габариты, см:
21.5 x 19.8 x 3.7

Imax mini N3610 сделан на платформе NVIDIA ION с процессором Intel Atom 1,6 ГГц. В неттопе установлен жесткий диск объемом 160 Гбайт, 2 Гбайт ОЗУ. Для подключения периферии имеются 6 портов USB, устройство для чтения карт памяти (SD, MMC, MS, xD), разъемы HDMI и SPDIF, внешний интерфейс eSATA, входы для наушников и микрофона. Из коммуникационных возможностей доступны проводной адаптер Gigabit Ethernet и беспроводной модуль Wi-Fi. В стандартной комплектации с неттопом поставляется клавиатура и мышь. В расширенных поставках с устройством предоставляется игровой манипулятор (аналог Wiimote для Nintendo Wii)

В Packard Bell N3610 предустановлена ОС Windows 7 Home, что позволяет использовать его совместно с телевизором как домашний мультимедиацентр, ведь устройство поддерживает и хорошо воспроизводит видео Full HD с 7.1-канальным звуком (быстро и без задержек).

Тестирование оборудования

Для проведения синтетического тестирования мы воспользовались как стандартными средствами Windows 7 (оценка возможностей системы для работы с ОС), так и бенчмарком 3DMark'06, а также тестовой утилитой CPU-Z.

Итак, 3DMark'06 выдал результат в 1383 очков. Показатель, прямо скажем, невысокий для игрового компьютера, однако учитывая, что это все-таки неттоп – итог вполне неплох. Что касается встроенного теста в Windows, то по наименьшему параметру, коим в данном случае явился процессор, Windows 7 высчитала индекс производительности Packard Bell – 3.2 по шкале от 1 до 7.9. Как видно на рисунке – графика, память, скорость жесткого диска находятся на среднем уровне 4.4 – 5.2, так что минус только в процессоре.

Игровые тесты

Packard Bell imax mini 3610 был протестирован как на самых современных ресурсотребуемых играх, так и на играх попроще. В целом были показаны неплохие результаты.

Данный неттоп годится для нетребовательных игр, что достаточно неплохо, так как таких игр большинство. Если же захочется поиграть в более ресурсоемкие игры, то придётся мириться либо с низким качеством графики, либо с медленным ходом игры, если игру, конечно, вообще получится запустить.

И хотя по внешнему виду этот неттоп и похож на Xbox, не стоит его воспринимать только как игровую консоль. Этот девайс справится со многими функциями домашнего компьютера, которые на него можно возложить: это и Web-серфинг, и прослушивание музыки, и просмотр высококачественного видео. **СИ**



РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

3DMark'06:	1383 баллов
NFS Shift (мин. настройки):	30 fps
NFS Shift (макс. настройки):	8 fps
Assassin's Creed 2 (мин. настройки):	37 fps
Assassin's Creed 2 (макс. настройки):	12 fps
Batman Arkham Asylum (мин. настройки):	20 fps
Batman Arkham Asylum (макс. настройки):	7 fps

Выводы

В общем и целом Packard Bell imax mini 3610 работает достаточно шустро, и этому способствует использование мощности чипсета NVIDIA ION (с технологией NVIDIA PhysX). Так что работа и игра с неттопом будет быстрой, легкой и непринуждённой. При покупке этого устройства нужно помнить, что Imax mini создан прежде всего для того, чтобы сэкономить место в квартире, а также для того, чтобы предоставить возможности современного среднего персонального компьютера. Но в то же время надо понимать, что это не игровой компьютер, а аналог среднего рабочего PC, на котором при желании можно поиграть в некоторые игры и посмотреть видео.



ТЕКСТ
Сергей Плотников

Эта сладкая ложь

Тестирование материнской платы MSI Big Bang Trinergy

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Чипсет:
Intel P55 Express
Дополнительно:
NVIDIA nForce 200
Сокет:
LGA 1156
Память, Гбайт:
16, двухканальная DDR3 1066 – 2133 МГц
Слоты расширения:
3x PCI Express x16, 2x PCI Express x1, 2x PCI
Дисковые контроллеры:
1x UltraDMA 133, 10x SATA
Задняя панель:
8x USB 2.0, 1x IEEE 1394a, 2x SPDIF, 2x eSATA, 2x RJ-45, 2x PS/2
Аудио:
Quantum Wave Audio Card
Сеть, Мбит:
1000, Realtek 8111DL
Поддержка массивов видеокарт:
SLI, CrossFire X

Еще не успев появиться в продаже, материнские платы серии MSI Big Bang привлекли внимание большинства энтузиастов. Все дело в том, что именно в этих материнских платах должен был впервые появиться революционный чип Lucid HYDRA 200. Использование инновационного набора логики позволило бы впервые в мире совместить графические карты двух несклоняемых брендов в один массив: NVIDIA и ATI. Собственно, насколько такая связка может конкурировать с привычными тандемами SLI и CrossFire X и представляло основной интерес. Однако в модели MSI Bing Bang Trinergy вместо революционного чипа Lucid HYDRA 200 установлена старая, проверенная временем микросхема NVIDIA nForce 200. «Гидру» же решили оставить для модели MSI Bing Bang Fuzion. Поддержка процессоров Intel Core i5/i7 совместно с чипсетом Intel P55 Express и мостом NVIDIA nForce 200 позволит в MSI Big Bang Trinergy установить до трех графических адаптеров одного «цвета». Для этого каналы PCI Express и работают по схеме x16+x8+x8. Только вот применение тройного массива SLI/CrossFire X осложнит жизнь другим компонентам системы. Видеокарта, установленная в первый (верхний) слот, прикроет интерфейс PCI Express x1. Если учесть, что второй разъем платы оккупировала дискретная звуковая карта Quantum Wave Audio Card, то с портом придется попрощаться. Как и со слотами PCI, расположенными аккурат ниже оставшейся пары «экспрессов».

В остальном разводка MSI Big Bang Trinergy выполнена на высшем уровне: интерфейсы SATA и IDE развернуты относительно плоскости платы на 90 градусов; защелки разъема DIMM опять же не конфликтуют с корпусом видеокарты, а охлаждающие радиаторы не помешают даже самым монструозным кулерам «спикировать» на крышку центрального процессора.

Помимо конструктивных элементов приятно видеть наличие внешних клавиш включения, перезагрузки системы, а также кнопку сброса настроек BIOS. Кроме того, MSI Big Bang Trinergy располагает «батоном» OC Genie, с помощью которого возможно автоматически разгонять процессор. Но для большего удобства инженеры внедрили съемную панель OC DASHBOARD. По большому счету, пластиковый манипулятор заменяет голубой экран BIOS'а и позволяет изменить параметры опорной частоты, напряжений и оборотов вентиляторов без перезагрузки операционной системы.

Подключается приспособление с помощью специального разъема на задней панели материнской платы. Помимо нее там же находятся 8 портов USB второй версии, вход IEEE 1394, да парочками «поселились» разъемы PS/2 для клавиатуры и мыши, eSATA и RJ-45 от гигабитного контроллера Realtek.

Методика тестирования

После детального осмотра девайса осталось подкрепить сказанное цифрами. Среди бенчмарков использовались проверенные временем утилиты Super Pi 1.5 XS и wPrime 2.02. Также мы нагружали систему встроенным тестом архиватора WinRAR 3.9 и комплексной утилиты Lavalys Everest Ultimate Edition. **СИ**

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

Процессор, ГГц:
2.66, Intel Core i5 750
Оперативная память, Гбайт:
2x 2, Corsair TW3X4G1333C9A (9-9-9-24)
Видеокарта, Мбайт:
896, ZOTAC GeForce GTX 275 AMP!
Жесткий диск, Тбайт:
1.5, Seagate Barracuda ST31500341AS
Процессорный кулер:
Noctua NH-D14
Блок питания, Вт:
700, FSP EPSILON 700
ОС, SP:
3, Windows XP Professional x32



10 660 руб.

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

Super Pi 1.5 XS 1m, сек:	14.869
wPrime 2.02 32m, сек:	13.423
WinRAR 3.9, Кбайт/с:	2703
Everest Memory read, Мбайт/с:	12425
Everest Memory write, Мбайт/с:	11566

+ высокая производительность, поддержка массивов SLI и CrossFire X, функции разгона

– высокая стоимость

Выводы

Осталось подвести своеобразный итог. Конечно, жалко, что инженеры MSI не оснастили данную плату чипом Lucid HYDRA 200. Иначе мы стали бы, возможно, свидетелями революции в производстве не только «мам», но и графических адаптеров. Но и с микросхемой NVIDIA nForce 200 на текстолитовом борту MSI Big Bang Trinergy удалась на славу. И если кто-то потерял с выходом данного устройства, то абсолютное большинство геймеров, наоборот, только выиграло. Как говорят, в полку прибыло.



ТЕКСТ
Василий Полухин

Три, два, один – СТАРТ!

Сравнительное тестирование игровых рулей

Заядлый любитель автосимуляторов рано или поздно понимает, что играть на клавиатуре не самое приятное занятие. Руль, педальный блок и КПП – вот что необходимо серьезному компьютерному гонщику для глубокого погружения в мир скорости. Полный контроль над ситуацией в игре – ключ к захватывающему процессу и лидерству под конец заезда. А каково почувствовать, что машина вылетела с трассы, асфальт кончился и гравий гасит скорость до защитного ограждения, а сам удар передается запястьям мощным толчком? И вот машина начинает срываться в занос – так почему бы немного не провернуть руль? Все это возможно, стоит лишь приобрести руль с обратной связью.

ТЕСТИРУЕМОЕ ОБОРУДОВАНИЕ

- Defender Forsage Drift
- Defender Forsage
- Gametrix Viper
- Genius Twinwheel 900ff
- Logitech Driving Force GT
- Logitech G25 Racing Wheel Momo
- Saitek R660GT Force Feedback Wheel

Что у нас есть

К выбору руля надо подходить ответственно. Если при покупке мышки или клавиатуры можно выбрать первую подходящую или понравившуюся модель, а на проявившиеся недостатки скрепя сердце махнуть рукой или приспособиться, то с рулем все намного сложнее. Любая мелочь вроде неудобного расположения кнопок может свести на нет все удовольствие от игры. Останется лишь полное разочарование от потраченных впустую кровных денег. Прежде чем идти в магазин и покупать первый попавшийся манипулятор яркой раскраски и с множеством кнопок, надо усвоить несколько правил. Удобство вождения – первый критерий, на который нужно обратить внимание, ведь это гарантия хороших показателей на трассе. Надо также учесть силу и реалистичность работы обратной связи. Тут сразу же надо разделить устройства на два класса: с поддержкой обратной связи (Force Feedback) и с поддержкой вибрации (Vibration). Последние будут просто передавать вибрацию при изменении условий вождения (смена дорожного покрытия или столкновение с препятствием), а первые вполне способны реагировать на вашу манеру вождения. Например, происходит снос одной или двух осей автомобиля или вас таранят сзади, результат – руль становится тугим или его начинает уводить в сторону.

Теперь немного о конструктивных особенностях рулей. Самое главное, что они являются аналоговыми устройствами, то есть величина сигнала (угол поворота руля или сила нажатия педали) будет не постоянной, как на клавиатуре (нажата клавиша или нет), а изменяемой. Поэтому сигнал поделен на несколько независимых значений, каждое из которых передается через свою ось. Ось, а точнее оси, это каналы передачи данных о положении руля в определенный момент времени. Например, поворот рулевого колеса передается по отдельной оси, а все остальные педали и рычаги могут иметь как разные, так и совмещенные каналы, и чем их больше, тем реалистичней получится восприятие процесса игры. Большая часть моделей, представленных сегодня на рынке, обладает двумя или тремя осями, что вполне подойдет для аркадных и раллийных гонок. Все они делятся на три класса по типу используемых сенсоров: резисторные, оптические и магнитные. Первые основаны на резисторах (еще их называют реостатами), за счет которых изменяется сопротивление на рулевом диске. Катушка, стоящая в центре дуги, измеряет это самое напряжение и передает результаты на микроконтроллер, который оцифровывает полученные значения и передает их на компьютер. Резистор – устройство простое, дешевое и удобное, поэтому его применяют практически во всех бюджетных решениях. Минус такой системы – это недолговечность и слабый реализм. Второй тип датчиков, использующихся в рулях, – оптический. Внутри находится маленький диск со множеством отверстий. Он вращается одновременно с рулевым колесом, и специальный фотоэлемент считает, сколько отверстий перед ним прошло: таким образом высчитывается, на сколько градусов повернулся руль. Третий тип датчиков – магнитный. С практической точки зрения это самые интересные рули: они еще более долгоживущие, чем оптические, и при правильном расположении датчика способны выдавать большую точность. Устройство датчика таково: два магнита при повороте рулевого колеса сближаются или удаляются друг от друга, в то время как катушка фиксирует напряженность магнитного поля. В более современных моделях применяют магниторезисторы, в такой системе магнит всего один, и вертится он вокруг своей оси. И разница напряженности магнитного поля просчитывается специальным магниточувствительным полупроводником даже при малых градусах отклонения.

Методика тестирования

Первое, что нужно учесть при выборе манипулятора, это его конструктивные особенности, ведь если во время игры руки будут постоянно напряжены, то удовольствия будет мало. Второй важный параметр – это габариты: девайс не должен занимать много места, да и перевозка очень большой коробки может вызвать трудности, особенно если своя машина есть у вас только в виртуальных гонках. Нужно учесть и длину всех кабелей, ведь если педали не получится расположить в нужном месте, то ступни будут сильно напряжены. Стоит обратить внимание и на качество материалов (металл или пластик, прорезиненные поверхности, порошковые покрытия и даже кожа), жесткость конструкции, отсутствие люфтов корпуса. Если переключатель коробки передач выполнен отдельным блоком, то надо посмотреть, как это отражается на удобстве использования и инсталляции. Положения руля, метод фиксации, величина хода педалей, их угол и жесткость углубления под пальцы, фиксация педалей на полу – все это, безусловно, заслуживает тщательного изучения. С программной стороны большую роль играет легкость и качество калибровки, воздействие обратной связи на игрока. При тестировании мы обращали самое пристальное внимание на вышеназванные моменты. Оценивалась также реалистичность и сила воздействия. Для теста использовались две игры: Need for Speed SHIFT и Colin McRae DiRT 2. Первая имеет в настройках профили управления под конкретные модели рулей, а вторая обладает качественным физическим движком, который позволит по достоинству оценить все возможности представленных сегодня образцов.



Defender Forsage Drift

Этот образец отлично подойдет начинающему гуру автогонок. В наличии все необходимое: программируемые кнопки, подрулевые лепестки. Две кнопки, расположенные на самом ободе, помогут в переключении передач. Сам рычаг переключения выполнен с рулем в одном корпусе, что экономит место на столе, а его форма классическая. Руль трехспицевый: на одной расположена крестовина для смены обзора относительно самой камеры в игре, на второй – четыре кнопки «а-ля» джойстик PlayStation. На самой втулке руля есть еще несколько кнопок в виде шестигранных болтов. На ней же производитель расположил индикатор нажатия акселератора (оборотов двигателя в игре). Качество пластика, из которого изготовлен руль среднее, а чувствительность подрулевых лепестков невелика. Ход педалей короткий, обратный ход обеспечивает слабая пружинка. Винты крепления струбцин расположены снизу, в некоторых случаях это затруднит монтаж. Вибрация не информативная, обратная связь в используемых приложениях не работала вовсе. В арсенале манипулятора есть аппаратный переключатель чувствительности, что будет весьма кстати автогонщику в начале своей практики. Площадка, на которой смонтированы педали, позволяет надежно зафиксировать ступню. Девайс подойдет не только владельцам PC, но и приверженцам игр на консоли PlayStation.



1700 руб.

6

\+ Большое количество программируемых кнопок
Аппаратный переключатель чувствительности

– Короткий ход педалей
Слабая обратная связь



1750 руб.

7

\+ Стильный внешний вид
Адекватная стоимость

– Неустойчивость конструкци
Малый угол поворота

Defender Forsage

Другой кандидат от Defender, представленный в нашем тесте, является полной противоположностью первой модели. Руль выглядит очень стильно, а стоят они одинаково. Обтекаемая компактная форма корпуса только придает ощущение скорости. В центре руля расположены кнопки, которыми можно управлять меню. Устройство сразу привлекает внимание отделкой руля. Обод и его спицы, на первый взгляд, изготовлены из металла, но на самом деле это пластик с прорезиненными вставками. К столу руль крепится присосками, но для надежности лучше использовать прилагающуюся Y-образную струбцину. А вот конструкция платформы педалей не продумана, при малейшем нажатии она начинает двигаться. Переключатель передач имеет разболтанный ход. Обратная связь работает только в серии игр NFS, а угол поворота руля составляет всего 180 градусов. Имеются два подрулевых лепестка для управления коробкой передач, их нажатие отчетливо ощущается щелчком. Для удобства вождения руль наклонён под углом около 45 градусов. Педали имеют разный размер, что, несомненно, поможет сориентироваться в процессе игры.

Gametrix Viper

Компания Gametrix – это пока мало известный публике отечественный производитель и разработчик, но, тем не менее, выпускающий достойную продукцию. Главная особенность этого руля в его начинке. Компания разработала инновационную для игровых устройств систему – бесконтактный магнитный резистор. Технология получила название MaRS (Magnetic Resistive Sensor – магнитный резистивный сенсор). Это говорит о том, что в датчике отсутствуют трущиеся элементы. Помимо большого срока службы (более 5 лет) этот датчик позволяет фиксировать угол поворота вплоть до 0.06 градуса. На деле же это проявляется в виде одинакового схождения баранки в игре и у вас на столе. Так что о неточных поворотах и кривой калибровке можно забыть. Ложку дегтя добавляет блок переключения передач, выполенный из пластика и крепящийся исключительно присосками, а также присутствие небольшого люфта в работе руля. Зато педали имеют простую и надежную конструкцию, а приемлемое сопротивление механизма не позволит перенапрягаться голеностопу. Обод полностью покрыт приятным на ощупь материалом. Крепление очень простое – оно осуществляется двумя дугообразными струбцинами при помощи винтов, угол отклонения которых очень большой, поэтому о неподходящем диаметре столешницы можно не волноваться. Аналоговым d-pad'дом легко пользоваться, большой палец вращает его во всех направлениях. Программисты компании Gametrix написали качественный драйвер, благодаря чему вибрация в обеих используемых играх полностью передает связь с дорогой и последствия столкновений. В перерывах можно воспользоваться специально созданной утилитой для ручной калибровки игрового руля и утилитой для проверки точности работы осей.



2200 руб.

Лучшая покупка

9

\+ Передовая технология MaRS
Простота установки

– Небольшой люфт руля



Genius TwinWheel 900ff

Рулевой блок устанавливается на присосках, но желательно закрепить его струбциной, которая гарантирует устойчивость при активной работе баранкой. Дополнительного питания не потребуется – хватит того, что обеспечивает порт USB. Кабель оснащен коннектором игровой платформы PlayStation: таким образом, гаджет становится более универсальным. Установка и калибровка руля не вызывает сложностей: после инсталляции драйвера необходимо открыть настройки, повернуть руль в разные стороны и поочередно понажимать педали. Сама баранка двухспицевая, и спроектирована так, будто ее сняли с представительской модели Mercedes или BMW. Глянцевая панелька с логотипом отображает режимы работы и подключение к консоли. Обод отделан качественной кожей, которая прошита нитью с внутренней стороны. Такое решение придает ощущение спортивности и скорости. Что касается педалей, они расположены немного под углом относительно самой платформы, и такой подход дает возможность очень быстро привыкнуть к управлению и производить нажатие одной ногой. Станина педалей хоть и удобна, но занимает приличное место под столом. При использовании выявилась проблема с чувствительностью – то она очень высокая, то очень низкая. Хоть калибровка и производится автоматически, но на деле это никак не помогает. Силу обратной связи можно регулировать кнопками, расположенными в центральной части. Угол поворота руля составляет 900 градусов – это почти три оборота! Для соревнований в дисциплине «дрифт» такое решение будет просто незаменимо. Крепеж КПП обеспечивается только присосками, а само переключение из-за расположения рычага под углом вызывает некоторое неудобство. Цена устройства, на наш взгляд, чрезмерно завышена.

7

\+ Большой угол поворота
Возможность подключения к PlayStation
Регулируемая сила обратной связи

– Чрезмерно высокая цена

Logitech Driving Force GT

Данная модель относится к топовому сегменту рынка игровых манипуляторов Logitech. На сайте производителя руль был анонсирован как «официальный игровой руль для игры Gran Turismo. Итак, что же он из себя представляет? При первом же взгляде сразу заметна продуманная компоновка всех узлов и кнопок. Переключатель передач располагается под отрицательным углом, как на настоящем гоночном автомобиле, и смонтирован в одном корпусе с манипулятором. Обод трехспицевый, все кнопки расположены на нем согласно стилистике PS3, даже торцы двух горизонтальных спиц инженеры умудрились оснастить кнопкой. Крепится он струбцинами, встроенными в корпус, а фиксация выполняется закручиванием рукояток, расположенных сверху. Сама баранка выглядит просто и отлично ложится в руки. Очень хотелось бы видеть на устройстве подобного класса ручник, лепестки подрулевого переключения передач (в этой модели за это отвечают кнопки). Качество отделки обода подводит – можно было бы использовать алюминий и кожу. В комплекте поставки отсутствует драйвер для PC, придется прогуляться на сайт производителя. Да и к тому же в его настройках сразу не разберешься. Блок с педалями бесподобен – на каждую выделяется отдельная ось. Педали газа и тормоза имеют разное сопротивление при нажатии. Причем реализовано это, как в настоящем автомобиле. Акселератор более мягкий, и его сопротивление одинаково на всем ходе педали. Тормоз, наоборот, имеет разное усилие сопротивления – чем резче нажимаешь, тем сильнее отдача. Платформа для ног сконструирована в форме небольшой рампы, а с тыльной стороны есть выдвижные шипы против скольжения. В этом экземпляре присутствует функция интеллектуальной обратной связи в реальном времени,то есть тугость руля во время игры изменяется в зависимости от заноса автомобиля.



9

\+ Качественный блок с педалями
Реалистичная обратная связь руля

– Кнопки переключения КПП вместо лепестков
Достаточно высокая цена

	Материал	Угол поворота	Количество осей	Количество кнопок
Defender Forsage Drift	пластик	270	3	12
Defender Forsage	пластик, резина	180	2	12
Gametrix Viper	пластик	270	3	8
GeniusTtwinwheel 900ff	пластик, кожа	900	2	12
Logitech Driving Force GT	пластик, резина	900	4	14
Logitech G25 Racing Wheel Momo	пластик, сталь, кожа	900	5	12
Saitek R660GT Force Feedback Wheel	пластик, резина	180	3	4



Logitech G25 Racing Wheel

Это самый интересный в обзоре комплект – не просто руль, а целая игровая система. Одного только взгляда достаточно, чтобы понять, насколько серьезное и качественное перед тобой устройство. Первое, что запоминается, это дизайн баранки – он скопирован с модели MOMO. Фактически, перед тобой все органы управления реальным автомобилем: Н-образная шестискоростная коробка передач с рычагом переключения, а также задний ход, что дает потрясающий уровень контроля. Теперь игрок может быстро переключаться на любую передачу, сбавить обороты при входе в поворот и включить оптимальную передачу, а далее увеличивать скорость при выходе. Если же опыта в серьезных автосимуляторах немного, то есть возможность переключиться в сиквентальный режим. Блок КПП отдельный, крепится встроенной струбциной в трех точках. Ее можно разместить как на столе, так и на стуле, для более ярких ощущений. Как и положено флагманскому продукту, отделка вызывает только положительные эмоции. Обод покрыт качественной кожей, спицы выточены из стали. Компания Logitech в этом комплекте представила уникальный механизм двойного мотора с обратной силовой связью (ни у кого из конкурентов такого нет). Эта система даст более сильную и четкую обратную связь, то есть помимо горизонтально-вертикального смещения и сопротивления вращению появляется ощущение «рысканья» руля. Педали и платформа изготовлены из металла. Прорезиненный низ блока с педалями обеспечит устойчивое положение, а система сцепления с ковром гарантирует, что педали не будут смещаться и скользить по полу даже при самой яростной гонке. На каждую педаль выделяется по отдельной оси передачи сигнала, и жесткость их меняется, как и у предыдущей модели. Все кнопки настраиваемые, и большинство из них расположено на блоке КПП. Недостатки модели – это отсутствие ручника и большие габариты устройства, а также его цена. Но разве это остановит настоящего гонщика…..

10

\+ Отличная реализация переключения передач
Реалистичное управление и обратная связь

– Очень высокая цена

Saitek R660GT Force Feedback Wheel

Главное достоинство этого руля заключается в простой, но, тем не менее, стильной конструкции. Руль имеет эргономичную форму для комфортного размещения рук. Лепестки переключения передач крупные, дотянуться до них не проблема. Рулевой блок из трубчатого каркаса компактен и не займет много места на столе. Крепление достаточно надежное. Использование оптики вместо резисторов значительно повысило надежность и эксплуатационные характеристики девайса. Блок педалей построен нестандартным методом – их крепление расположено сверху, как в автомобиле, а движение мягкое, в комплекте есть дополнительная подставка для ног. Но долго играть не получится, «оригинальная» конструкция педалей держит ступни в постоянном напряжении, а сильное нажатие может спровоцировать срыв ноги с педали. К сожалению, запустить работу обратной связи в используемых играх не удалось, видимо, проблема в драйвере устройства. Зато это единственная модель в обзоре, где есть возможность установки переключателя КПП на левую сторону.



6

\+ Возможность установить КПП слева от руля
Сравнительно невысокая стоимость

– Неудачное расположение педалей

Выводы

Был проведен тест широкого круга устройств: от бюджетных до профессиональных. Сразу становится ясно, что начинающему виртуальному гонщику нет смысла приобретать дорогую и навороченную модель, потому что пользоваться ей очень сложно. Лучше обратить внимание на Gametrix Viper, получивший награду «Лучшая покупка» за оптимальную цену, простую и надежную конструкцию, а также применение инновационных технологий. Ну а ветеранам, намотавшим не одну сотню кругов, в самый раз придется Logitech Driving Force GT, завоевавший титул «Выбор редакции».

Дополнительно	Вес, г	Диаметр рулевого колеса
подрулевые переключатели, поддержка PS2, PS3	2.4	245
подрулевые переключатели, поддержка PS2, PS3	2.1	240
подрулевые переключатели, 8-ми позиционный аналоговый HAT-Switch для управления обзором	2.1	280 ЛП
4 подрулевые кнопки, поддержка PS2, PS3	2.8	275
2 подрулевые продольные кнопки, поддержка PS2, PS3, 24-позиционный регулировочный диск	5.6	280
подрулевые лепестки, поддержка PS2, PS3, педаль сцепления, 6-ти скоростная КПП	8.5	280 ВР
подрулевые лепестки	4.7	260

Территория «СИ»

Жизнь «Страны Игр», ее редакции и читателей



Существует несколько способов связаться с редакцией журнала, поговорить с ее сотрудниками, высказаться и даже получить возможность поделиться своим мнением со всей многотысячной аудиторией «Страны Игр». Самый простой – послать электронное письмо на адрес strana@gameland.ru. Как вариант, отправить SMS на номер, указанный в рубрике «Обратная связь». Мы не гарантируем, что ответим мгновенно (хотя и такое бывает), но раз в две недели разбираем входящую почту, находим наиболее интересные вещи для публикации в журнале и по возможности отвечаем на вопросы читателей. Следующий вариант – зайти на форум родственного нам сайта gameland.ru (помните, что это самостоятельное издание с собственной редакцией, уникальными статьями, авторским коллективом и так далее) и найти там раздел «Страны Игр». Наконец, самый новый способ – воспользоваться ЖЖ-сообществом ru_gameland (полный адрес: http://community.livejournal.com/ru_gameland). Там можно напрямую пообщаться с другими читателями и просто энтузиастами игр. Все публикации отслеживаются редакцией «Страны Игр», наиболее интересные дискуссии затем публикуются в разделе «Блогосфера».

Редакция «Страны Игр» рекомендует

Эти игры могут не всем прийтись по вкусу, да и оценки от «СИ» у них могут оказаться не самыми высокими. Однако наши редакторы их за что-то очень любят. Думаем, что вы должны об этом знать.

God of War III



Платформа:
PlayStation 3
Жанр:
action-adventure.fantasy
Зарубежный издатель:
SCEE
Российский издатель:
SCEE
Разработчик:
SCEA Santa Monica

Зрелищный приключенческий боевик, где две трети времени надо отрубать головы и отпиливать ноги, а еще треть – прыгать с уступа на уступ и думать головой. Удачный перенос цикла God of War на платформу нового поколения!

Just Cause 2



Платформа:
PC, PlayStation, Xbox 360
Жанр:
action-adventure.freeplay
Зарубежный издатель:
Square Enix
Российский издатель:
ND Games (PC)/
ND Видеоигры (консоли)
Разработчик:
Avalanche Studios

Немного сюжетных миссий, много побочных и под четыре сотни заданий по захвату поселений. Свобода передвижения в Just Cause 2 такова, что куда бы ни пошел или полетел игрок, он везде найдет чем заняться.

Heavy Rain



Платформа:
PlayStation 3
Жанр:
adventure.interactive_movie
Зарубежный издатель:
Sony
Российский издатель:
Sony
Разработчик:
Quantum Dream

Эффект поразителен. Вы быстро забываете о том, что это всего лишь игра, а люди по ту сторону экрана – выдуманные. Heavy Rain, как неизлечимый психовирус, бесцеремонно влезает в душу и настраивает обратную связь.

Bayonetta



Платформа:
PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
action.third-person
Зарубежный издатель:
Sega
Российский дистрибьютор:
«Софт Клаб»
Разработчик:
Platinum Games

Еще никто не воспевал в играх женскую сексуальность так, как Хидеки Камия. Невероятный, то и дело переворачивающийся вверх тормашками мир, замечательная боевая система и такая героиня – пальчики оближешь!

116 Retroactive

После долгого отсутствия на страницы журнала снова пробралась рубрика «Ретро». Это даже не совсем возвращение, скорее «перезагрузка»: изменился формат и идеология.

144 Комикс

Уникальная графическая новелла «Консольные войны», стартовавшая в первом январском номере за 2008 год.

В этом номере:
Выпуск 58:
Беспощадный DRM, с.144

Слово команды

Жизнь редакции как она есть

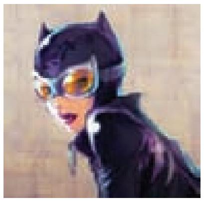
Константин Говорун



Пока сдается этот номер, я сижу в Лондоне и набрасываю черновик репортажа с EA Showcase. Самое интересное – разговор с продюсером Mass Effect о том, как космическая экспансия человечества накрылась медным тазом. Непременно загляну и в магазины для фанатов игр и комиксов, вроде Forbidden Planet. Там я когда-то купил классную фигурку героини Final Fantasy VIII (это было за пару лет до первой поездки в Японию).

СТАТУС: Оранжевый **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** StarCraft II

Артём «cg» Шорохов



Никогда не забуду свой первый «настоящий» магазин комиксов – вот прям такой, как в американских телесериалах (признайтесь, на этой фразе вы тут же вспомнили «Теорию большого взрыва»): и тебе то, и тебе это, а вот у нас отдельная стена (стена! вдумайтесь только: СТЕНА!) для всевозможных раритетов. Глаза не просто разбегаются, они мгновенно соловеют и начинают путаться в ногах. А еще – можно торговаться. Серьезно!

СТАТУС: Счастья много не бывает **ВСЕ ЕЩЕ (ДА!) ИГРАЕТ В:** Mass Effect 2, Patchwork Heroes

Наталья Одинцова



Второй том «Драконьего жемчуга» радует не меньше первого: уморительных монстров стало меньше, зато неожиданный исход встречи с драконом Шенлунем очень повеселил. Признаться, никогда не любила рисунки Акиры Ториямы, но манга заставила меня по-новому взглянуть на его творчество. Такими темпами и за Dragon Quest можно взяться!

СТАТУС: Демонический редактор **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Resonance of Fate, Nier

Сергей «TD» Цилюрик



Посмотрел «Принца Персии». Пожалуй, не был бы разочарован, если бы не ждал этого фильма так сильно и не надеялся на большее. Фильм хорош – на уровне лучших экранизаций видеоигр (Mortal Kombat, Silent Hill), но не прорыв, увы. От исходника в фильме осталось не так уж и много, экшн-сцены получились слишком дергаными, а красоте сеттинга уделяется гораздо меньше времени, чем крупным планам звезд.

СТАТУС: Смайлик ибн рокетджамп **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Team Fortress 2, Alan Wake

Александр Устинов



Для любителей группы Poets of the Fall в Alan Wake запрятан очень приятный подарок в виде аж двух песен, которые вы не найдете ни в одном из альбомов. Одна из них, The Poet and the Muse, мне понравилась больше, чем весь треклист их последнего Twilight Theater. Такое вот волшебство. Уж не основана ли она на тексте Сэма Лэйка, как это было с Late Goodbye? Надо будет узнать.

СТАТУС: S.S.D.D. **СЕЙЧАС НЕ ДЕЛАЕТ:** Alan Wake (Xbox 360), реанимация сетевой карты

Алексей «Red Cat» Голубев



От «номерной» Final Fantasy я никак не ожидал 50+ часов скучнейших сцен вперемешку с бодрыми, но однообразными боями. Главе эдак на шестой стало ясно: лучше не будет, но упрямство не позволило бросить прохождение на полпути. Десятая глава стала тяжелейшим испытанием для психики, но до Gran Pulse я все-таки добрался. Основная мысль за две главы до финала: мучительная смерть Сноу искупила бы все…

СТАТУС: Почти дошел **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Final Fantasy XIII

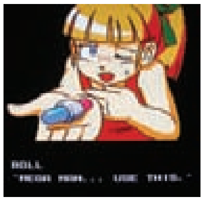
Илья Ченцов



Интересно, почему ни наши, ни зарубежные разработчики до сих пор не прельстились ни «Аэлитой» Толстого, ни снятым по мотивам этого романа фильмом? Ведь в книжке же такие летающие лодки, а в фильме же такие марсианские костюмы и декорации. Прогулки по таинственной красной планете, исследование руин и сражения с десятками злобных марсиан и тамошних чудовищ! Ну хоть кто-нибудь, а?

СТАТУС: ретрокиноман **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** игру по мотивам «Аэлиты»

Евгений Закиров



Даже если и хочется покупать мангу, которую издают в России, то все равно не получается. Главная причина: уж очень медленно выпускают новые томики. Выпустили два тома «Волчицы и пряностей», а третий будет только осенью. «Темнее, чем индиго»? Два тома есть, третий в этом году, кажется, увидеть уже не светит. Redrum? Та же история. Что остается? Naruto? Нет, спасибо.

СТАТУС: Обозреватель **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Super Street Fighter IV, Dark Void

Дневники редакции

Как вы, возможно, догадываетесь, наша редакция не всегда играет «под обзор», и свободное время проводит не только за рыбалкой, изучением японского и соревнованиями по тхэквондо. Мы часто посвящаем часы досуга как старым добрым забавам, так и уже отрецензированным свежим хитам, а иногда и мало кому известным артефактам. Иногда об игре проще всего рассказать, не пытаясь делать аналитические выводы на основании полного прохождения, а просто записывая свои впечатления по ходу событий – так что можете считать «Дневники редакции» своеобразными «путевыми заметками» о странствиях по Стране Игр.

› Buzz! Мировой турнир



ТЕКСТ
Артем Шорохов

12 декабря 2009 года

Наконец-то прислали полностью локализованную версию «Buzz! Мировой турнир». Во всей Европе она вышла еще осенью, но до России все никак не могла добраться. Оно и понятно: просто перевести все вопросы-ответы на русский язык для «Софт Клаба» – не вариант, нужна была именно локализация, то есть работа с региональным контентом. Так в викторину попали вопросы о нашем кино, нашем телевидении, нашей музыке и наших спортсменах. Не в ущерб мировым звездам, конечно, – только за счет местечковых североамериканских реалий. Это должно хорошо повлиять на продажи, и это, черт побери, правильно. Не то что в Sega с «Якудза» – чик-чик ножницами, и дело с концом. Точнее, без конца.

Но вернемся к Quiz World. Все здорово, коробка красивая, пульты наконец-то беспроводные (в удобном мешочке с завязками и комплектом батареек Sony) – живи да радуйся! Тем более что в век PlayStation 3 и повального онлайна польза от такой игры возрастает в разы. Это уже не на PSP компьютерный AI развлекать – весь мир к услугам эрудита!

Ан нет. Так как игра в России еще не вышла, в Интернете – шаром покати. Запостил в блоге пламенный призыв, написал письмо в «Софт Клаб», сижу скучаю.

13 декабря 2009 года

Пришел ответ от дистрибьютора, подтвердил опасения. Штука вот в чем: для столь глубокой локализации ковыряться в игре пришлось буквально «по локоть», это вам не просто «перевести» вопрос про Опру вопросом про Якубовича, тут все-таки завязана и сложность, и варианты ответов, и массивы тегов, и бог знает что еще. Как итог: русские будут играть на отдельных серверах, только со своими – знатоками Якубовича. В принципе, логично. Готов подождать.

15 декабря 2009 года

Обидно. Оказывается, разработчики столь сильно верят в Волшебника Онлайнового города, что игрокам-одиночкам не оставили, по сути, никакой альтернативы: единственный синглплеерный режим – смесь тренировки и tutorial, в котором только и можно – стараться набрать побольше очков без всякой конкуренции. Утешаю себя тем, что вот сейчас ка-а-к натренируюсь…

20 декабря 2009 года

С тоски задался целью выбить максимально возможное комбо из правильных ответов. Закусив удила, терзаю несчастный режим снова и снова. Удивительно: сколько времени прошло, а вопросы до сих пор не повторяются. На сайте указано количество – пять тысяч, что, если подумать, не так-то и много, а вот поди ж ты…

21 декабря 2009 года

Кажется, у меня передоз. Ну ее нафиг.

20 января 2010 года

О! Точно! Надо ж глянуть, как там теперь, когда сервера работают! Нахожу изрядно запылившуюся коробку, загружаю игру, начинаю копаться в меню. Возможностей – море разливанное. Вплоть до того, что предлагается создавать собственные сеты вопросов, составлять тематические подборки и делиться ими со всем миром. Или, что куда интереснее, скачивать «из мира» все новые и новые викторины. Специальные геймерские. На тему культовых телесериалов. Комикс-квизы. Глаза разбегаются!

И сбегаются. В Сети ни-ко-го. Вообще. Это настолько удивительно, что решаю перезагрузить консоль, тем более что она, похоже, удивлена не меньше моего – никак не может вернуться в меню.

Однако… Разработчики, верующие в Волшебника Онлайнового города, оказывается, даже представить себе не могли ситуацию, когда их детище не сумеет отыскать в Сети ни одного игрока: PlayStation 3 беспомощно сучит лапками, ищет изо всех сил и никак не может выйти обратно в меню – не предусмотрено никакой кнопки отмена поиска, приходится раз за разом перегружаться в надежде на чудо. Когда терпение заканчивается, выключаю ее в последний раз и отправляюсь спать. Грустно быть единственным во всей стране эрудитом.

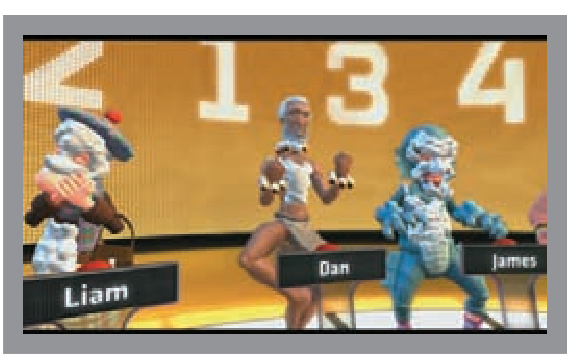
21 января – 17 февраля 2010 года

Из достойного лучшего применения упрямства иногда по вечерам продолжаю портить себе настроение. В конце концов, убираю диск в дальний ящик. Похоже, пора как встарь собирать реальных друзей в реальной комнате перед реальным телевизором. Это сложно, долго, неудобно и, к тому же, все равно будет не до приставки. В конце концов – столько не виделись!

2 мая 2010 года

Ура! Уже из одной только вредности притащил тяжеленную приставку (а также набор шнуров-кабелей, геймпад, четыре пульта, батарейки и диск с игрой) в гости. А теперь представьте: люди давно не встречались и наконец собрались. Болтают, жуют разное, даже играют во что-то подвижное. А тут ты со своим черным гробиком: давайте, говоришь, викторину попробуем, ответы на вопросы отгадывать. Сейчас я только это вот сюда воткну, вон то в розетку засуну, батарейки из сумки вытащу, пультом залихватски щелкну… В общем, синхронизировали беспроводные пульты с приставкой мы минут двадцать. Пока два подключим, другая пара вырубится. Пришлось даже звонить, выяснять алгоритм действий. Сто раз хотелось все бросить, но сами понимаете: вредность. И знаете что? Старания окупились с лихвой! Играли все. Играли запоем. Играли, простив локализаторам вопросы про Макаревича в теме «Хип-хоп» и сериал «Ранетки» в «Старом телевидении». Играли так, что даже тот, кто в сердцах проклинал чрезмерно умную блондинку и бросал пульт, спустя какое-то время все равно возвращался и пытался влезть без очереди. А когда вдруг пробило три ночи – не хотелось расходиться. В общем, стоящей штукой оказался этот «Мировой турнир», пусть он даже никакой вовсе и не мировой, а так, диванный. А вопрос, кстати, за все это время повторился только один. А может, и нет – мы сами не очень уверены.

Осторожно, спойлеры!



А ТУТ ТЫ СО СВОИМ ЧЕРНЫМ ГРОБИКОМ: ДАВАЙТЕ, ГОВОРИШЬ, ВИКТОРИНУ ПОПРОБУЕМ.

› Vampire: The Masquerade – Redemption (продолжение, начало в «Стране Игр» № 9)



Илья Ченцов

4 апреля 2010 года, 18:42
Хм, а на новое-то задание нам пришлось отправиться днем! И совсем даже не в подземелье. Бегут мои вампирчики, бегут, и вдруг как начнут гореть! Думал, ловушка какая-то, а это просто солнечный свет. Приходится прятаться в тени, передавая горячий привет второму Mass Effect из далекого 2000 года.

15 апреля 2010 года, 23:44
Босс драться не стал, но круто всех подставил – себя сжег солнечными лучами и нас чуть не убил.

16 апреля 2010 года, 00:16
Наш наниматель, граф Орси, вместо «спасибо» сдал героев властям, и пришлось худенькой Серене и звероподобному Эрику (остальные впали, извините, в торпор) выбираться из самого глубокого подземелья, что под крепостью тевтонского ордена. И вот представьте себе картину – Эрик (Серена долго не протянула) со всех ног несется по коридорам замка, только-только успевая крысами из бочек закусывать, а за ним, звякая доспехами, как федорино горе, – десяток рыцарей, да еще несколько тремерских колдунов из группы поддержки. Тевтонцы утробными голосами орут «Halt!» и «Villain!», точь-в-точь как фашисты в «Вольфенштейне», колдуны плодят гомункулусов-попрыгунчиков и бьют огнем и молниями. Одно попадание – и Эрик звереет, перестает слушаться управления и гибнет, насмерть затоптанный превосходящими силами врага. Тут уже не RPG, а чистый экшн на убегание. Раза с двадцатого удалось – свобода!

16 апреля 2010 года, 18:46
Все было бы гораздо проще, если бы в темнице у рыцарей действовало заклинание Walk the Abyss, открывающее портал в вампирское убежище. Здоровье «на базе», правда, не восстановишь – гробик с подсказкой Rest всего лишь позволяет распределить накопленные очки опыта. Кстати, удобно: не надо ждать следующего уровня – сколько экспы накопил, всю сразу позволяется вложить либо в дисциплины, либо в повышение базовых параметров. Дверь, кстати, остается открытой, можно тут же и обратно вернуться с новыми силами.

16 апреля 2010 года, 21:43
Видно, что авторы все-таки уважают мое стремление поскорее пройти игру. На предпоследнем (как потом выяснилось) задании средневековой половины Redemption требовалось собрать четыре предмета, охраняемых вражескими колдунами. Фокус в том, что чародеев можно было и не бить, а просто схватить, что нужно, и сбежать назад в Прагу...

16 апреля 2010 года, 22:42
...где уже все в руинах после эпической битвы вампирских кланов. Кристоф, не переставая повторять «где Анезка?», врывается в замок Вышеград с верными товарищами, с хрустом крошит в пыль злобредных Tzimisce и страшенного босса по имени Vozhd (жрущего вампиров целиком!), после чего выясняет, что Анезку взял под свое «поКРОВЬительство» воевода Вукодлак. Перенести такого удара Кристоф не может (кроме того, на него обрушивается каменная колонна) и впадает в торпор до 1999 года.

17 апреля 2010 года, 00:16
Ура! Мы в будущем! То есть в настоящем. То есть в не столь далеком прошлом, да к тому же еще и в Лондоне – Кристофа раскопало некое «общество Леопольда». Только этот Леопольд своим ребятам не завещал жить дружно, так что сами виноваты. Дежурно подивившись на чудеса цивилизации (и почему-то проигнорировав короткие юбочки горожанок), Кристоф по-терминаторски снимает штаны и куртку с первого попавшегося бомжа (ну, тот тоже сам напросился) и отправляется искать Анезку. Местный панкующий вампир по кличке Пинк предлагает помочь. Так что в следующей серии идем штурмовать бордель!

P.S. Кстати, вспомнил в прошлом выпуске рубрики Анку, так она тут как тут, пляшет в ночном клубе!





› Dual Transform

21 апреля 2010 года, 15:16
В интернетовском ретромагазинчике опять пополнение. На этот раз – Outcast, которую я опять же помню по замечательной демке. Что-то вроде Another World в воксельном открытом мире. Безусловно, берем.

21 апреля 2010 года, 17:00
Ита-ак, нам нужно спасти Землю, забравшись в параллельное измерение и починив там исследовательский зонд, растащенный аборигенами по детальке. У таланов, местных жителей, конечно, свои проблемы – диктаторский режим Фей-Рана, с которым я должен бороться (тоже собирая какие-то артефакты), хотя не вполне понимаю, чем он так плох. Но коли все говорят, что я – Улукай, то бишь спаситель всех таланов, придется звание оправдывать. Чтобы выбраться из тайной деревушки в большой мир, я должен пройти четыре испытания: плавание, стрельбу, прыжки и скрытное перемещение.

21 апреля 2010 года, 17:54
К тому моменту, как я отыскал «инструктора», выяснилось, что два испытания мне уже засчитаны – поплавал и попрыгал я самостоятельно. Со стрельбой особых проблем не возникло, а вот ползать на брюхе, скрываясь от бдительных глаз, оказалось так трудно, что мой наставник в конце концов махнул рукой – мол, тройка, иди.

21 апреля 2010 года, 18:00
Нет, как это все-таки... по-европейски: нарядить спецназовца, опытного «морского котика», в оранжевую маечку и заставить его бегать и стоять враскоряку, как какого-то завсегдатая «Голубой устрицы»... ну, или лыжника

без лыж, а шагом ходить, наоборот, сводя колени вместе. Возможно, конечно, на планете гравитация альтернативная, или плотность атмосферы высокая, так что Каттер «Улукай» Слейд, даже бегая, не сжимает руки в кулаки, и будто разгребает ими воздух. А ведь ролик Making of... утверждает, что эти движения еще и с живого человека сняты! Кроме того, создается впечатление, будто текстура лица натянута не немногочисленные полигоны несколько невпопад, а рот героя постоянно приоткрыт.

Но самое странное, что при всем при том Каттер очень смахивает на... Сэма Фишера времен Chaos Theory. Возможно, на концептуальном уровне – обоих персонажей попытались сделать более живыми, чем позволяли тогдашние технологии. Сэм вышел несколько резиновым, а Каттер – деревянненьким, и отвязные фразочки (во Франции и Германии Слейда озвучивали местные голосовые дублеры Брюса Уиллиса) смягчают эффект лишь частично.

«Это ты Улукай?» – «Да, если верить рубашке».

Плюс, конечно, крутая/дурацкая техношапка.

21 апреля 2010 года, 18:10

Для сохранения игры мне выдали специальный предмет – гаамсаав. Чтобы записаться, нужно вытянуть руку с гаамсаавом вперед и подождать секунд так несколько, пока из него не начнут вылетать разноцветные огни. Надо сказать, весьма оригинальное решение, несколько окорачивающее любителей сейвиться на каждом шагу.

21 апреля 2010 года, 18:16

Ну как я мог упустить возможность купить твон-ха, ездового ящерострауса? Правда, торговец-страусовод просит за него 260 зоркинов. Встроенный словарь определяет зоркин как «овальный кусок металла, на котором выбит зоркин». В общем, это местные деньги.

21 апреля 2010 года, 18:30

Зоркины, как оказалось, выпадают из убитых солдат. Они тут довольно умные – не бегут к тебе по прямой, а обходят, прячутся и трубят в рога, вызывая подмогу. Некоторые вооружены энергетическими мортирами, бьющими по навесной траектории, другие – вообще почти неописуемыми пушками, что стреляют самонаводящимися снарядами, каждый из которых похож на несколько шариков, связанных электрическими резиночками.

Однако в ближнем бою, на кулачках, прислужников Фей-Рана забить довольно просто. Тот, кого ты непосредственно лупишь, заодно служит щитом, прикрывающим от выстрелов остальных. Если исхитриться, можно колотить сразу нескольких.



21 апреля 2010 года, 20:31

Итак, «десять старушек, уже рубль», зоркины собраны и твон-ха – моя. Продавец слезно просил, чтобы я хорошо с ней обращался и «пел ей, когда она устанет». Увы, такой кнопки в интерфейсе не нашлось. С другой стороны, она вроде и не устает.

21 апреля 2010 года, 20:35

Будь проклят тот день, когда я сел на этого страуса! Стрелять с него нельзя, проходимость хуже, чем у пешего Каттера, и даже чтобы говорить с таланами, надо обязательно спешиться. Хотя, с другой стороны, зверюшка бессмертная, есть не просит. Знай только маши перед ней потной тряпочкой (не спрашивайте).

21 апреля 2010 года, 21:10

Выбрался в центральный район Адельфы, здесь находится главный город, Окриана, дворец тирана и многочисленные торговые ряды. Взять резиденцию штурмом не удалось – при попытке перелезть через забор герой попадает в баг-ловушку, заставляющую его бесконечно подпрыгивать на собственных ягодицах.

Пришлось отправиться на рынок. Продавец лампе (дурманящего напитка) обещал помочь, если я уговорю торговца водой снизить цену на его товар.

21 апреля 2010 года, 21:20

Водонос обещал начать продавать воду дешевле, если я уломаю трех других купцов, у которых уже он приобретает припасы и ремонтирует телегу, сделать ему скидки. Я, пожалуй, сделаю этой квестовой цепочке скидку на образовательную ценность (хорошо жилось бельгийским разработчикам в конце прошлого века, если они инфляцию считали научно-фантастической темой!), но вообще все эти «пойди туда – не знаю куда, принеси то – не знаю что» несколько утомляют. Хотя Outcast, конечно, не первая и не последняя игра, где десятки беспомощных NPC жаждут взвалить свои проблемы на ваши плечи.

Я уже говорил, что здесь нет пометок на карте и восклицательных знаков над головами важных персонажей? Зато практически каждого талана можно спросить «Где мне найти такого-то?», и тот, будто у него компас в голове, тут же ответит: «Последний раз я его видел к северо-востоку отсюда, около храма», а то и пальцем покажет, даже если искомый субъект находится за стеной – видимо, в них не только компас, но еще и рентген встроен. Классный момент – во время диалога действие не останавливается, и собеседники нередко прерываются на полуслове: «Солдаты идут!»

21 апреля 2010 года, 23:14

Так, теперь тут какие-то шахтеры поют песню про Улукая. В Адельфе, похоже, процветает культ личности совсем даже не Фей-Рана.

26 апреля 2010 года, 21:25

Специально пересмотрел начало игры, но так и не понял, чем так плох этот Фей-Ран. Ну да, собирает большую армию и заставляет таланов добывать ценный минерал, из которого делается оружие для солдат. По-моему, логично, что солдаты должны быть вооружены. Лидер таланских повстанцев говорит, дескать, Фей-Ран собирается уничтожить Адельфу. Но как?

27 апреля 2010 года, 0:20

Еще один торговец попросил меня найти его твон-ха и выдал специальное лакомство, которым можно приманить зверя.

27 апреля 2010 года, 0:25

«Лошадка» обнаружилась буквально за углом, однако конфетку она просто съела, и за мной не пошла. Что же делать?

27 апреля 2010 года, 0:26

А если в нее выстрелить! Ха-ха, удирает! Потратив всего две пули, я решил головоломку самым правильным – насильственным путем.

27 апреля 2010 года, 1:26

За-амечательный квест! Итак, вначале я сломал механизм управления подвесным мостом, чтобы солдаты раньше времени не казнили местного «шамаза» (шамана, по-простому говоря) Кеба, у которого есть нужный мне предмет. Потом мне сказали, что я должен извиниться перед мастером, сделавшим этот мост, и помочь ему отремонтировать переправу, чтобы я сам мог пойти и спасти шамаза. За мостом оказался простенький лабиринт и зверская полоса препятствий с лавой и плавающими по ней камнями (милая деталь – если встать не на центр камня, а на край, он перевернется).

Понятно, что все это наворочено потому, что «миры» на самом деле не такие уж и большие, и если их пробегать по прямой, игра кончится довольно быстро. А тут они и задизайнены так хитро, что вроде бы ушел далеко, а возвращаться близко.

27 апреля 2010 года, 1:40

Пришел к тюрьме, где сидит шамаз. Оказалось, у меня нет ключа.

Кстати, забавная вещь – хотя каждую увиденную слейдовой шапкой вещь объявляет «голос за кадром», а при подбирании нам еще и показывают, что мы нашли, в рюкзаке каждый раз обнаруживается что-нибудь непонятное. Откроешь, а там PPS, E.V.D. и F-Link, все изображенные какими-то невнятными зелеными модельками из десятка полигонов. Как и в Redemption, приходится читать руководство, чтобы понять, что первое – это стелс-устройство, а второе – телепорт. Та же ерунда и с оружием: что лучше купить – SLNT-B или HAWK-MK8? И как оно, это купленное, работает? Или лезем в мануал, или, понадеявшись на русский авось, проверяем на практике. Во втором случае, поверьте, сюрприз гарантирован.

Зато, напомню, есть встроенный словарь таланского языка, куда заносятся все услышанные героем термины.

27 апреля 2010 года, 2:50

Если взорвать дверь, она остается целой, но узник гибнет (и мне засчитывают провал). Вот это я понимаю, дружелюбный геймдизайн!

Загрузился со старого сейва, добыл ключ (подсказку мне, на самом деле, давали). Перед полосой препятствий на всякий случай кинул приемник телепорта, чтобы проще было возвращаться.

27 апреля 2010 года, 3:00

Прошел полосу, спас шамаза. Кеб вызвал гигантскую птицу по имени Вово, похожую на летающего твон-ха. Судя по тому, что ЭТО умеет летать, здесь действительно какая-то альтернативная гравитация. Вовочка унес нас в храм. Телепорт мой так и остался за мостом. Черт.

27 апреля 2010 года, 3:12

Шамаз выдал мне долгожданный «мон», который оказался компьютерной платой. Наверное, какая-то деталь от зонда. Итак, один есть, осталось четыре. **СИ**


НЕ ХВАТАЕТ ЧЕГО-ТО
ОСОБЕННОГО?
Играй просто!
GamePost
Special
Grand Theft Auto: San Andreas V2.0 1200 р.
Neverwinter Nights: Diamond Compilation Pack 1350 р.
Neverwinter Nights 2 Gold 1800 р.
Fallout Collection (DVD-Box) 1200 р.
У НАС ПОЛНО
ЭКСКЛЮЗИВА
* Эксклюзивные игры
* Коллекции фигурок из игр
* Коллекционные наборы
Реклама
Телефон:
(495) 780-8825
www.gamepost.ru
GAMEPOST
Все цены действительны на момент публикации рекламы

Обратная связь

Vox populi vox Dei

Пишите письма: strana@gameland.ru
или Москва, 119021, ул.Тимура Фрунзе,
д.11, стр.44, ООО «Гейм Лэнд»,
«Страна Игр», «Обратная связь»



Хотите попасть на наши страницы?

Нет ничего проще – напишите письмо. Да такое, чтобы оно было интересно геймерам. А уж мы опубликуем, будьте уверены!





Цифрофобия!

Здравствуй, «Страна Игр». С большим интересом смотрю ваши Random Encounter, и после второго выпуска захотелось высказаться на одну затронутую вами тему – тему перехода игр в цифровую дистрибуцию и т.п. Конечно, прогресс не стоит на месте, и Интернет можно встретить во многих уголках земного шара, но я считаю, что этот переход приведет к упадку игровой индустрии. Во-первых, не у всех все же есть доступ в Сеть (особенно у нас в стране), некоторые не имеют возможности подключиться, некоторые принципиально не подключаются. Во-вторых, переход в цифру подтолкнет разработчиков к выпуску однообразных штамповок с постоянно скачиваемыми платными дополнениями, что уже входит в моду. Т.е. они будут заботиться не о качестве игры, а о том, как бы побольше содрать денег. К большому сожалению, в игровую индустрию стали попадать дельцы так называемого бизнеса, которых не заботят «игры как искусство», а думают они лишь о полноте своего кармана. А ведь хорошую игру могут сделать лишь энтузиасты своего дела! И далеко за примерами ходить не надо. И, как правильно высказался Врен, игры, разбитые на всякие дополнения и аддоны, будут просто не по карману большинству молодых геймеров, что уж гово-

Занудный FAQ

Вопросы, которые нас утомляют. Отвечаем в последний раз! Присылайте свои вопросы на номер **8-926-878-24-59**

Можно ли на русские версии игр для Xbox 360 установить дополнительный скачиваемый контент из Xbox Live? Я имею в виду сюжетные эпизоды, миссии, квесты. Конкретно речь об Alan Wake, Fable II и Gears of War 2?

Хороший вопрос. Ответ такой: «зависит от игры». Если русский язык полностью интегрирован в игру (обычно этим славится Electronic Arts), то да, можно. Если перевод создается локально (обычно этим славится Ubisoft), то не только DLC, но и даже обычные патчи с такой игрой несовместимы.

И ко второй части вопроса. Несмотря на «правильную» локализацию, скачать сюжетные аддоны к Gears of War 2 не представляется возможным без подключения зарубежного IP – для жителей России они попросту заблокированы. Зато с патчами и мелким контентом – полный порядок.

С Fable II все совсем хорошо, недаром в России было выпущено также GotY-издание со всеми включенными дополнениями (которые, кстати, тоже переведены на русский язык).

Проверить Alan Wake на предмет DLC пока не представляется возможным, но, принимая во внимание тот факт, что русский язык полностью интегрирован в европейскую версию , можно уверенно сказать, что и там с установкой DLC и патчами все будет в порядке. Вопрос в том, не заблокируют ли скачиваемый контент по региональному признаку, как в тех Gears of War 2. Это покажет только время.

Здравствуйте, редакция! Я в последнее время покупал не все номера, и у меня возник вопрос насчет Nier: слышал, японцы получили какую-то другую версию игры?

Так и есть. Но переживать не стоит, ведь единственное различие – внешность главного героя и степень родства с Ёной: у японцев он ей брат, на Западе – отец.

рить про детей. Ну, и в-третьих, покупая коробочку с игрой, мы как бы делаем себе подарок (или еще кому-то), и это чувство не сравнится с тем, как если бы мы просто скачали ее. Мы эту коробочку бережно храним, как самую дорогую реликвию, особенно если игра понравилась. И инициатива Sony что-то там стирать в игре после однократного ее применения – это просто варварство и по отношению к игре, и по отношению к игрокам. Сами знаете, с какой ностальгией мы иногда смотрим старые игры, вспоминая, как это было в самый первый раз. На этом позвольте откланяться, искренне ваш,

Михаил, г.Москва

**Евгений Закиров ** *До недавнего времени я тоже с подозрением относился к цифровой дистрибуции. Но вдруг понял, что это прекрасно. Посмотрите на сервис Steam: это платформа, позволяющая покупать разные игры и скачивать их в любом уголке Земли, куда бы вы ни отправились, неограниченное число раз. Кроме того, в Steam можно моментально купить вещи, которые никогда не выйдут в России официально, в том числе и MMORPG – Star Trek, например. Это очень удобно. Да и потом, физические носители отнюдь не вечные. Мой знакомый, например, жалуется, что многие диски для PS3 трескаются из-за слишком прочных креплений в коробке. Чем это грозит? В конце концов игру нельзя будет запустить, а в худшем случае она сломает привод консоли. И что останется? Только купить новую. А с цифровой дистрибуцией все не так: купил, прошел, удалил, спустя год снова скачал, перепрошел и т.д. Что же касается консольного рынка, то и здесь можно найти приятные стороны. Во-первых, есть игры, которые при ином раскладе просто бы не появились – Mega Man 10, например. Во-вторых, в XBLA часто выкладывают очень своеобразные штуки, вроде King of Fighters '98 Ultimate Match. За десять долларов! С онлайн-мультиплеером! Да это считай, что даром дали. Кроме того, не забывайте, что только благодаря цифровой дистрибуции каждый владелец PSP сегодня может за символическую плату покупать и играть в хиты эпохи PS one. Вот так-то. А что касается DLC, то… знаете, иной раз так хочется новый костюм для Чунь Ли, что на ценник просто не смотришь. Да, издатель жадный. А что делать? Зато богатый! Был бы бедным, не было бы новых игр с Чунь Ли.*

Помощь игроделам

Здравствуй, «Страна Игр», здравствуйте, Константин. Скажите, а вообще, вот такие профильные игровые журналы, как «СИ» как-нибудь влияют на создание игр? Допустим, сделала какая-нибудь компания игру, вам дала альфа- или бета-версию для пробы. Вы поиграли и сказали, что то-то и то-то вам не понравилось или хотелось бы чего-нибудь еще. А они вдруг взяли и… прислушались! Или такой практики не существует, и вы всегда пишете пост-фактум, т.е. конкретно после выхода игры? Потому что мне кажется, если б такая практика проводилсаь, слабых игр выпускалось бы меньше…

Domino_D,
форум gameland.ru

**Илья Ченцов ** *Коллеги поправят, если вру, но, мне помнится, один из номеров «Страны Игр» – тот, что с Элексис Синклер на обложке – даже фигурировал в игре Sin Episodes. Такой вот привет от Левелорда. Из моего же собственного опыта есть два примера, пусть и не с самыми крупными проектами: во-первых, когда я писал рецензию на игру про трех мушкетеров, то сочинил небольшой отзыв авторам, где, кроме всего прочего, высказал свое удивление, что прохожие довольно спокойно реагируют на д'Артаньяна, разгуливающего без штанов. Так Dingo Games не поленились и добавили реакцию горожан на такое бесстыдство. А в релизной версии Emerald City Confidential мы нашли критическую ошибку – о чем, конечно, написали Дэйву Гилберту, и глюк тоже был оперативно исправлен.*

**Артём Шорохов ** *Простой и быстрый ответ: «да». Оговорок – море, положительных примеров – единицы, но – да. Например, почти всегда, когда мы в редакции получаем предварительную (но уже полную!) версию игры или даже когда нам просто демонстрируют проект за закрытыми дверями, представители издателя и разработчика просят не полениться и прислать специальный документик, в котором предлагается написать, что в игре понравилось, а что нет. Второй пункт особенно интересен, потому что дает право (и ответственность!) действительно донести до разработчиков мысли о том, что, например, вот это классно и здорово, не бойтесь развивать тему и копать глубже, а вот это и это – работает не так, как того бы хотелось. Так создатели Arkham Asylum и Bad Company 2 узнали о своих тогда еще будущих играх лично от меня. Прислушались или нет – вопрос открытый, но ведь игры получились отличные, не так ли?*

Здесь очень удобно вспомнить индустрию кино: крупные киностудии всегда проводят специальные тестовые показы по сходной с описанной выше схеме и тщательно изучают полученные данные. Так, например, из фильма «Бешеные псы» Квентина Тарантино была изъята шокировавшая зрителей сцена с отрезанием уха, позднее всплывшая в качестве бонуса в домашних коллекционных изданиях. А некоторые ленты по результатам тест-показов и вовсе подвергаются дополнительному монтажу или даже – в самых запущенных случаях – частичной пересъемке с увольнением старого режиссера и приглашением нового. Это, конечно, единичные случаи, но они действительно были.

Что же до конкретного примера влияния на видеоигры – он есть: Army of Two. Если не поленитесь найти наши публикации и внимательно их изучить, узнаете, что по неведомым причинам уже готовая (помеченная как «для печатных рецензий») игра была внезапно отложена на четыре долгих месяца и поступила на прилавки в весьма измененном виде. Прямо этого, конечно, нигде не говорилось, но принято считать, что задержка и внесенные правки – как раз результат журналистских отзывов. А вот кто вынуждает разработчиков занижать сложность уже готовых игр (а такое мы наблюдали не раз) – самим хотелось бы знать. Хочется верить, что не коллеги по перу.

А вы ноктюрн сыграть могли бы?..

Если бы у вас был выбор, в какую игру вы бы хотели попасть? На правах героя/персонажа/предмета мебели (чем черт не шутит)?

Samurai Snake,
форум gameland.ru

**Артём Шорохов ** *Меня в Capcom рассматривали как Леона для Resident Evil. Честно-честно. Дело было так. На одном из интервью наш корреспондент в Японии упомянула тогдашнюю похожесть «одного из наших сотрудников» и японцы вдруг очень заинтересовались загадочным русским, затребовали фото и так далее. Вряд ли они именно целиком собирались что-то копировать – скорее всего, просто изучали черты лица европейца на моем живом примере (обязательно спросим при следующей встрече), но зато теперь я могу честно записать на свой счет, скажем, Леона из Darkside Chronicles или из какой-то будущей, пока не анонсированной игры.*

**Евгений Закиров ** *Такую игру еще не придумали. В идеальной игре должна быть Чунь Ли, Рэйко Нагасе, пушистые звери, много красивых локаций, утомительная прокачка и молодые злые ведьмочки, по которым пуляешь кикокеном, а на них одежда рвется…*

Богиня войны

Добрый день, «Страна»! Ох, давно я вам не писал… Тем не менее сегодня буду краток.

Прошел God of War 3… И, нет, я не буду писать о том, какая это прекрасная (или наоборот) игра. Напишу только, что я в очередной раз убедился, что «СИ» самый лучший журнал о компьютерных и видеоиграх в мире.

Поздний вечер. Зевс повержен и надежда осталась со мной. Смотрю The Making of God of War 3 – фильм, находящийся на диске с игрой. Все, как обычно, – интервью с разработчиками, будни офиса Santa Monica Studio, подготовка демо к E3… Я уже почти засыпаю. Идет нарезка кадров с выставки. И тут я как закричу: «Это же Наташа Одинцова!!!» Да-да, я увидел увлеченное лицо Натальи, играющей в демку GOW3. Так что, «СИ», – молодцы! Так держать!

С уважением,
Ванин Андрей aka Перестраховщик.
andrey.vanin@ingos.ru

**Наталья Одинцова ** *А я-то – ни сном ни духом! То есть, дело было как: играбельную демоверсию God of War III привезли на E3. На ознакомление давали двадцать минут: насладился – уступи очередь другому страждущему. Но совсем уж жестко стендисты за временем не следили. В отличие, кстати, от коллег с TGS. Там пятнадцать минут в демку FF XIII поиграл – и все, до свиданья. Но я все равно, знаете, опасалась, что нашу с Кратосом встречу прервут. И поэтому на то, что вокруг происходило, вообще внимания не обращала… В общем, пара секунд международной славы и для меня самой стали сюрпризом.*

Евгений Закиров *Вот хотите верьте, хотите нет, но каждый мой знакомый, поигравший в God of War III, обязательно смотрел дополнительные материалы, выхватывал взглядом Наталью и тут же писал мне в аську что-то вроде «Ух ты, что сейчас показали!» Сам-то я эти кадры не видел, но знаю, что они есть. Спойлер, блин!*

Содержание PC-диска

Много разных полезных файлов на PC-диске

Видео на PC-диске

Все, что не попадает в стандартные разделы нашего DVD-диска, выкладывается здесь. Например, это ролики к рубрике «Банзай!» и трейлеры фильмов. Также на этом диске находится рубрика «Территория HD», где мы публикуем ролики в разрешении 720p.

Halo: Reach
Оценить графическую составляющую можно уже сейчас, посмотрев видео из беты. Однако, не стоит ожидать ничего сверхвыдающегося. Кубизм и при самых высоких и продвинутых технологиях останется кубизмом.



Split/Second: Velocity
Игра, видео к которой обязательно надо смотреть в высоком разрешении. Поэтому, если вы уже выключили видеодиск – немедленно запускайте «Территорию HD».



The Tatami Galaxy
Режиссер-авангардист Масааки Юаса (автор Mind Game, Kemonozume, Kaiba и ряда других выдающихся работ) представляет свое видение «Дня сурка». Не пропустите вступительные ролики новых сериалов!



Джона Хекс
Джош Бролин вместе с красавицей Меган Фокс охотится за головой опасного преступника, оставившего на лице героя уродливый шрам.



PSP Zone

Прошивка: 6.20
Демоверсия: Naruto Ultimate Ninja Heroes 3
Трейлеры: Fullmetal Alchemist: Yakusoku no Hi e
Monster Hunter Diary: Poka Poka Airu Village
Fat Princess: Fistful of Cake



Слово редактора

Конец весны выстрелил весьма и весьма громкими релизами – долгострои и не очень выползают на свет. Alan Wake, Split/Second: Velocity или даже бета Halo: Reach – видео из всех этих (и не только) игр ищите в нашей постоянной рубрике «Территория HD». Модостроители тоже не дремлют. Взять хотя бы CSLA Phase 1 для ArmA, Jailbreak: Source для Half-Life 2, Red Grand Prix 2010 для rFactor – все они более чем достойны вашего внимания. А ведь еще есть свежая демоверсия новой Naruto Ultimate Ninja Heroes 3 для PSP. Однако, совсем уже скоро наступит традиционное летнее затишье. Оно и к лучшему, летом надо отдыхать. И от игр в том числе.

//Александр Устинов

Инструкция

1. Что делать с PC-диском?

Второй из двух наших дисков записан в обычном PC-формате. Здесь вы найдете необходимые для настоящего геймера файлы: демоверсии, патчи, моды, полезный софт. PC-диск оснащен собственной оболочкой, упрощающей доступ к материалам на диске. Посмотреть этот диск на консоли невозможно, необходим персональный компьютер. Исключение – рубрика «Территория HD».

2. Разделы

- **Территория HD** – ролики с геймплейной нарезкой из части обозреваемых на видеодиске игр, которые можно посмотреть не только на PC, но и на PlayStation 3 и Xbox 360.
- **Демоверсии** – пробуйте игру еще до ее выхода.
- **Патчи** – «заплатки», устраняющие ошибки уже вышедших игр.
- **Банзай!** – видеоприложение к журнальной рубрике.
- **Бонусы** – старые номера «Страны Игр», «Путеводителя» и Official PlayStation Magazine в формате PDF и прочие маленькие радости.
- **Драйверы** – программы для настройки «железа» вашего PC.
- **Галерея** – скриншоты, арт и обои из игр, фильмов и аниме.
- **PSP-Zone** – демоверсии, ролики, полезные программы, обои и многое другое для PSP.
- **Shareware** – бесплатные или условно-бесплатные игры.
- **Софт** – свежие версии разнообразных программ, а также постоянный джентльменский набор.
- **Widescreen** – трейлеры новейших фильмов.

3. FAQ

Q: Как посмотреть ролики в рубрике «Территория HD» на консолях PlayStation 3 и Xbox 360?

Xbox 360: Зайдите на вкладку «Мультимедиа», выберите пункт «Видео», источник – «Текущий диск», затем пройдите по директориям content/02 HD Territory, зайдите в интересующую вас папку и запустите лежащий в ней ролик (Внимание! Может понадобиться скачивание кодека из службы Xbox Live).

PlayStation 3: Зайдите во вкладку «Видео», выберите «диск с данными», затем пройдите по директориям content/02 HD Territory, зайдите в интересующую вас папку и запустите лежащий в ней ролик.

Q: Не читается диск! Что делать?

Оцените состояние диска: не заляпана ли поверхность, нет ли видимых физических повреждений. Попробуйте положить диск между двумя листами бумаги и придавить сверху книжкой. Если DVD по-прежнему не читается, пишите на адрес hh@gameland.ru, подробно опишите проблему, конфигурацию компьютера и операционную систему. Мы поможем!

Полный список всех материалов на двух дисках «Страны Игр»

Видеодиск:

- Пульс
- Random Encounter

Видеопревью:
- Halo: Reach (Xbox 360)
- UFC 2010 Undisputed (PS3, Xbox 360)
- Alpha Protocol (PS3, Xbox 360)

Обзоры:
- Nier: Gestalt (PS3, Xbox 360)
- Dragon Age: Origins - Awakening (PC, PS3, Xbox 360)
- Split/Second: Velocity (PC, PS3, Xbox 360)

Особое мнение:
- Alan Wake (Xbox 360)
- Super Street Fighter IV (PS3, Xbox 360)

Трейлеры:
- Call of Duty: Black Ops (PC, PS3, Xbox 360)
- Test Drive Unlimited 2 (PC, PS3, Xbox 360)
- Lost Planet 2 (PC, PS3, Xbox 360)
- Singularity (PC, PS3, Xbox 360)
- Halo: Reach (Xbox 360)
- Kane & Lynch 2: Dog Days (PC, PS3, Xbox 360)
- Medal of Honor (PC, PS3, Xbox 360)
- Dead Space 2 (PC, PS3, Xbox 360)

Special:
- Wing Commander IV: The Price of Freedom (игрофильм)
- StarCraft II: Wings of Liberty (демонстрация)

PC-DVD:

Демоверсии:
- The Whispered World
- The Battle for Wesnoth v1.8.1

Территория HD:
- Halo: Reach
- Split/Second: Velocity
- Alan Wake
- Alpha Protocol

Банзай!:
- The Tatami Galaxy (трейлер)
- Giant Killing (трейлер)
- Kiss x Sis (трейлер)
- Ookiku Furikabutte (трейлер)
- Hakuouki Shinsengumi Kitan (трейлер)

PSP-Zone:
- Прошивка 6.20
- Naruto Ultimate Ninja Heroes 3 (демоверсия)
- Fullmetal Alchemist: Yakusoku no Hi e (трейлер)
- Monster Hunter Diary: Poka Poka Airu Village (трейлер)
- Fat Princess: Fistful of Cake (трейлер)

Дополнения:
- Age of Empires III: The Asian Dynasties
- ArmA II
- Battlefield 2
- Battlefield 1942
- Battlefield Vietnam
- Call of Duty 4
- Company of Heroes
- Counter-Strike
- Counter-Strike: Source
- Crashday
- Crysis
- Day of Defeat: Source
- Doom 3
- Far Cry
- Far Cry 2
- GTA: San Andreas
- Half-Life 2
- Left 4 Dead
- Max Payne 2: The Fall of Max Payne
- Quake III Arena
- Red Orchestra: Ostfront 1941-45
- Racer
- rFactor
- Team Fortress 2
- The Elder Scrolls III: Morrowind
- The Elder Scrolls IV: Oblivion
- The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II: The Rise of the Witch-King
- The Sims 2
- The Sims 2: Nightlife
- The Sims 2: University
- Unreal Tournament 2004
- Warcraft III: The Frozen Throne
- Warhammer 40,000: Dawn of War: Dark Crusade

Драйверы:
- ATI Catalyst 10.4 WHQL Win 7/Vista
- ATI Catalyst 10.4 WHQL Windows XP
- DirectX End-User Runtime (Февраль 2010)
- ForceWare 197.57 Win XP
- ForceWare 197.57 Win 7/Vista

Патчи:
- Mount & Blade. Эпоха турниров v1.113 RU
- Дальнобойщики 3: Покорение Америки v3.0.2 RU
- Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction v1.02 Интернациональный
- The Settlers 7: Право на трон v1.04 Интернациональный
- В тылу врага 2: Лис пустыни v1.17.5.0 RU

Софт:
- Anti-Trojan Elite 4.9.7
- SUPERAntiSpyware Free 4.36.1006
- Burn4Free 4.9.0.0
- BurnAware Free 2.4.6
- Folder2Iso 1.5
- VSO Inspector 2.1.0.4
- Skype Recorder 2.55
- DiskSmartView 1.02
- doPDF 7.1.334
- GDIView 1.05
- SearchMyFiles 1.46
- STDU Explorer 1.0.199
- STDU Viewer 1.5.424
- 1 Video Converter 5.2.27
- Ashampoo Music Studio 3 3.51
- AVI2DVD 0.6.1
- Foto2Avi 2.3
- MediaInfo 0.7.32
- Ashampoo HDD Control 1.11
- DTweak Free 4.8.2
- EVGA Precision 1.9.3
- Process Lasso 3.84.2
- SetFSB 2.3.143.106
- System Cleaner 5.88
- TuneUp Utilities 2010 9.0.4100.18

Софт-стандарт:
- WinRAR 3.93 RU
- Mozilla Firefox 3.6.3
- Virtual CD 10.1.0.6
- Adobe Acrobat Reader 9.3
- K-Lite Mega Codec Pack 5.9.0
- Win2000 FAQ 6.0.0
- WinXP FAQ 3.0.5
- Fraps 3.2.2
- HyperSnap-DX 6.80.01
- Miranda IM 0.8.21
- QIP Build 8095
- ATV Flash Player 1.3
- DivX Player 6.4.1 Beta
- Media Player Classic 6.4.9.1 Build 107
- MVAFlasher 2.1.3
- QuickTime QuickTime 7.6.6
- VLC Media Player (VideoLAN) 1.0.5

Widescreen:
- Джона Хекс (Jonah Hex)
- Пиранья 3D (Piranha 3D)
- Химера (Splice)
- Повелитель стихии (The Last Airbender)
- Сумерки. Сага: Затмение (The Twilight Saga: Eclipse)

Shareware/Freeware:
- Be Richer
- Dragon Empire
- Redrum
- Zoo Vet: Endangered Animals

Игры на PC-диске

На этой странице мы рассказываем про прекрасные демоверсии и замечательные модификации, которые вы сможете найти на PC-диске этого номера «Страны Игр».

The Whispered World
Демоверсия увлекательного 2D-квеста о приключениях задумчивого клоуна Сэдвика. Вначале нам предлагают посмотреть сюжетную заставку: волшебное существо является герою во сне и сообщает об ужасной опасности всему живому. После этого можно поиграть в первый из четырех эпизодов: юный скоморох просыпается в своем вагончике, встречается с зеленым червем Спотом и отправляется в опасное путешествие. Придется хорошенько обыскать каждую из локаций, ведь сложно предположить, какой из предметов понадобится для спасения мира.



ArmA: Armed Assault
Создатели CSLA, одного из самых лучших модов для Operation Flashpoint: Resistance и ArmA: Armed Assault, в этом месяце выпустили новую версию своего творения. Как и раньше, мод отличается не только масштабностью, но и высочайшим качеством исполнения. Создатели CSLA Phase 1 выпустили не просто большой набор вооружения и техники, но и полноценную кампанию. В версии для Operation Flashpoint: Resistance чехословацкая армия воевала с советскими войсками, теперь же в роли противника выступают американцы.



Half-Life 2
Главым модом нынешнего диска стала работа, концепции которой стукнуло уже больше полутора десятка лет. Соль Jailbreak: Source 0.6: требуется не столько уничтожить членов вражеской команды, сколько заключить их в тюрьму, находящуюся в центре каждой из баз. Только захват всех противников гарантирует победу в раунде (а также их заслуженую казнь). Стоит отметить оригинальный подход создателей Jailbreak: Source 0.6 к дизайну мода: вместо людей друг за другом гоняются динозавры и роботы.

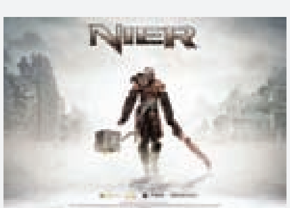


rFactor
В этом месяце мы предлагаем в разделе rFactor работу, которая будет весьма интересна любителям формульных болидов. Речь идет о Red Grand Prix 2010 1.00, модификации, которая добавляет в игру вымышленный чемпионат. Хотя в реальности такой гоночной серии нет, данный мод достоин внимания, поскольку сделан очень неплохо. Болиды, которые здесь используются, отличаются тщательностью изготовления, кроме того, по поведению вполне могут сравниться с самыми лучшими формульными модификациями для rFactor.

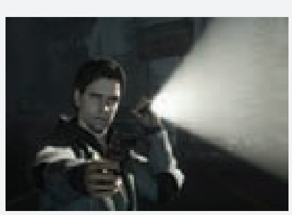


Галерея

Обои для рабочего стола



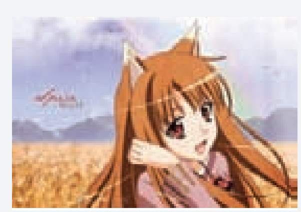
Скриншоты



Иллюстрации



Банзай!



Содержание видеодиска

Видеодиску – место в DVD-плеере или в консоли

Видеообзоры

Лучше один раз увидеть, чем два раза прочесть. А еще лучше – и прочесть, и увидеть сразу. Смотрите информативные и наглядные рассказы о главных играх номера.



Split/Second: Velocity (PC, PS3, Xbox 360)
Реалити-шоу будущего в настоящем. Виртуальном настоящем. Смотрите на диске видеообзор новой гоночной игры от создателей Pure.



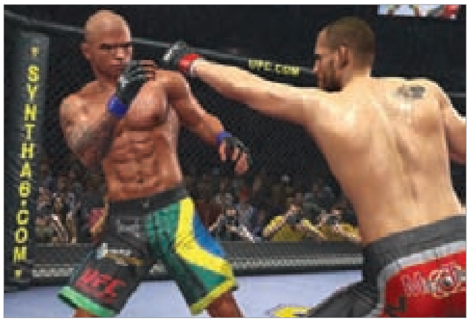
Super Street Fighter IV (PS3, Xbox 360)
Десять новых бойцов, россыпь новых арен, по одному дополнительному Ultra-приему... и два разных мнения на нашем видеодиске.

Видеопревью

Игра еще не вышла, а мы уже все о ней разведали. Экстракт наших обширных знаний содержится в разделе видеопревью.



Halo: Reach (Xbox 360)
Последняя игра в сериале от создателей Halo, студии Bungie, вошла в стадию бета-тестирования. Вести с тренировочных полей – в разделе «Превью».



UFC 2010: Undisputed (PC, PS3, Xbox 360)
Мы продолжаем пристально следить за свежим выпуском UFC. В позапрошлом номере вы могли видеть наше превью, теперь же настало время полноценного демотеста.

Видеоспецы

Самое необычное и ценное: редкие интервью, подробные презентации, специальные проекты, репортажи с заморских выставок... Все эти замечательные штуки делаются эксклюзивно для видеодиска «Страны Игр».



Bright Falls
Кинематографический приквел к Alan Wake. Всего запланировано шесть серий, и первые две – смотрите на нашем диске уже сегодня.



StarCraft II: Wings of Liberty
Невероятно, но факт – долгожданный StarCraft II выходит уже в июле. А чтобы скоротать время, представляем вашему вниманию одну из заставок и прохождение синглплеерной миссии.

В продаже с 16 июня

Анонс

В следующем номере...

РЕЦЕНЗИЯ

Fat Princess: Fistful of Cake (PSP)

Злодей похитил принцессу и откармливает ее вкусными пирожными! Срочно нужна армия добровольцев, чтобы вернуть королевскую особу!



РЕЦЕНЗИЯ

Pokemon Heart Gold / Soul Silver (DS)

Поймать всех покемонов – задача непростая. Но теперь, когда у нас есть педометр...



РЕЦЕНЗИЯ

The Whispered World (PC)

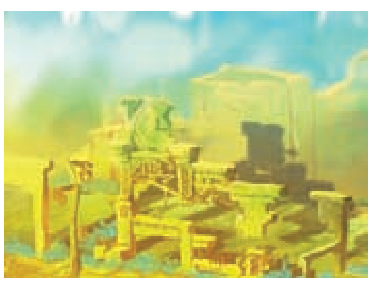
Грустный клоун и кавайный слизняк-метаморф спасают вселенную и квестовый жанр.



В РАЗРАБОТКЕ

Lost in Shadow (Wii)

Очаровательная сказка про тень, которая, вдруг потеряв любимого хозяина, мечтает как можно скорее вернуть пропажу.



В РАЗРАБОТКЕ

Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 2 (PS3, Xbox 360)

Более сорока героев, редкие суператаки и следующий виток истории с участием клана Акацуки – что еще ждет нас осенью?



РЕЦЕНЗИЯ

2025: Битва за Родину (PC)

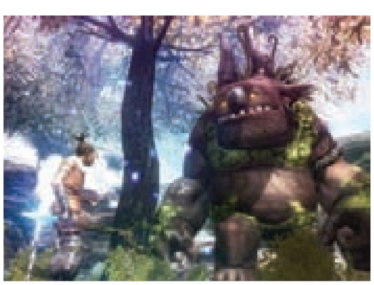
«Четвероногий робот» звучит не так круто, как «человекоподобный». Однако русские офицеры воюют на том, что дают.



В РАЗРАБОТКЕ

Majin and the Forsaken Kingdom (PS3, X360)

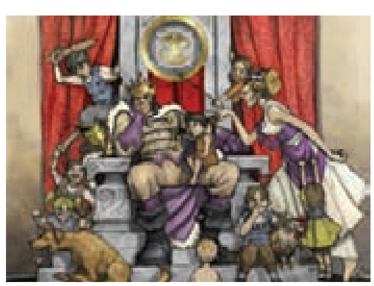
Приключенческая игра о дружбе человека и заколдованного чудища, оказавшихся не в том месте, и не в то время.



В РАЗРАБОТКЕ

Fable 3 (Xbox 360)

Если в Facebook интим не клеится, можно дождаться Fable III – там такая возможность уже заявлена. Еще, кажется, это RPG.



ХИТ?!

Medal of Honor (Xbox 360, PS3, PC)

Константин Говорун спешит поделиться свежими подробностями с майского показа Electronic Arts.



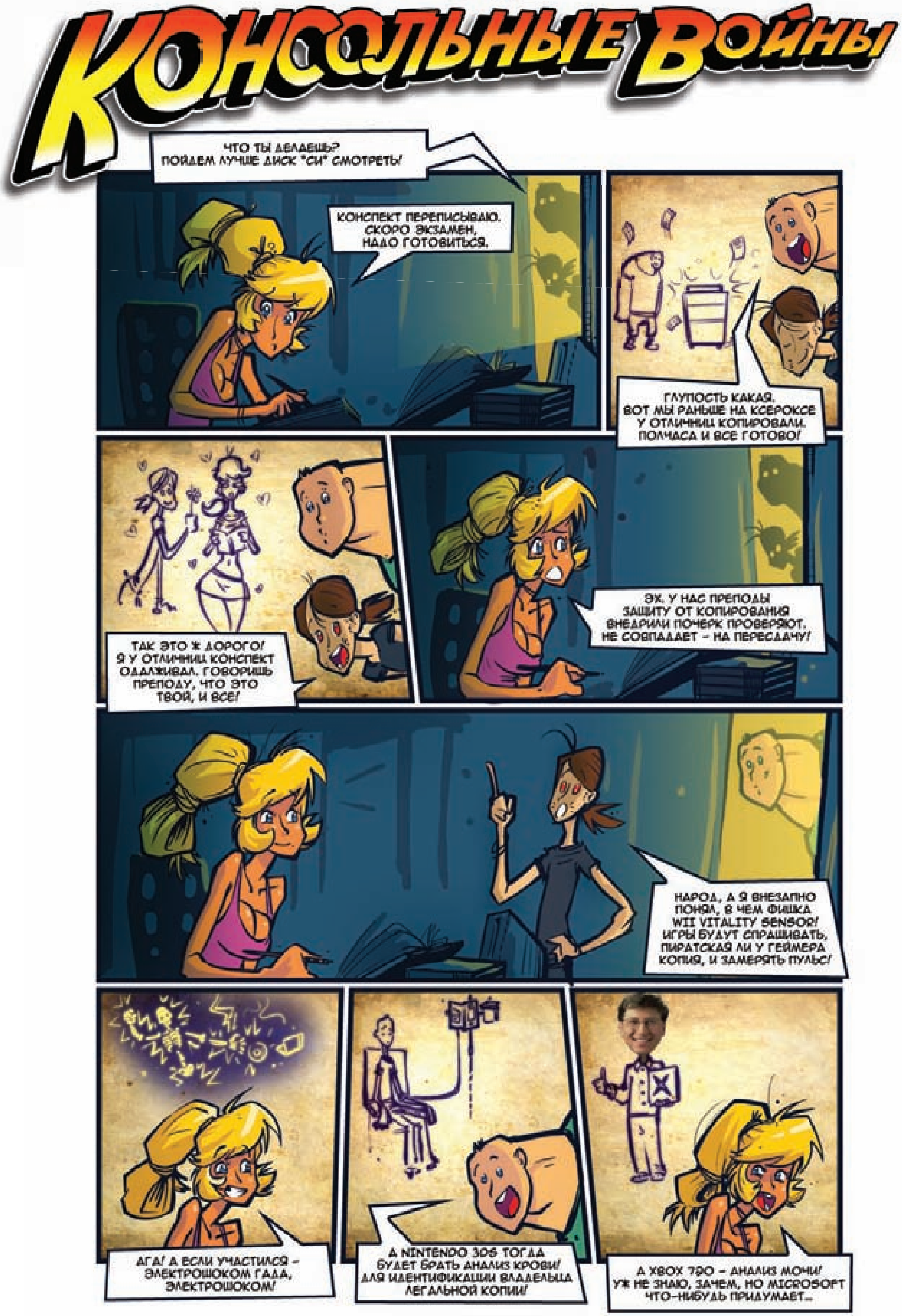
В следующем номере

Deus Ex, игра с наружностью футуристического шутера и начинкой умного ролевого триллера о глобальных заговорах, была неоднократно признана лучшей разработкой 2000 года и лучшей компьютерной игрой вообще. Однако продолжение, Invisible War, вызвало гораздо более сдержанные восторги, а третья часть и вовсе была отлучена от лица сериала. Сегодня команда Eidos Montreal работает над предысторией первой части, рассказывая о тех временах, когда разум только-только дал людям стальные руки-крылья. Много ли счастья это им принесло? Читайте наш репортаж с места событий.



Deus Ex: Human Revolution

ВЫПУСК 58 Беспощадный DRM



Предыдущие выпуски комикса вы можете найти на DVD-приложении.

Художник: Гриф grif@post.ru Сценарист: Яна Сугак


Реклама


СТРАНА ИГР
Disney
ПРИНЦ ПЕРСИИ
ПЕСКИ ВРЕМЕНИ


СТРАНА ИГР
Fallout
NEW VEGAS